

ホームパーソナルコンピュータ情報誌

エムエスエックスマガジン 第4巻第8号通巻33号 昭和61年8月1日発行(毎月1回1日発行)  
昭和60年10月22日国鉄首都圏特別承認雑誌第8613号 昭和59年2月6日第3種郵便物認可

# MSX

# 8

月号  
AUG  
1986  
定価 480円

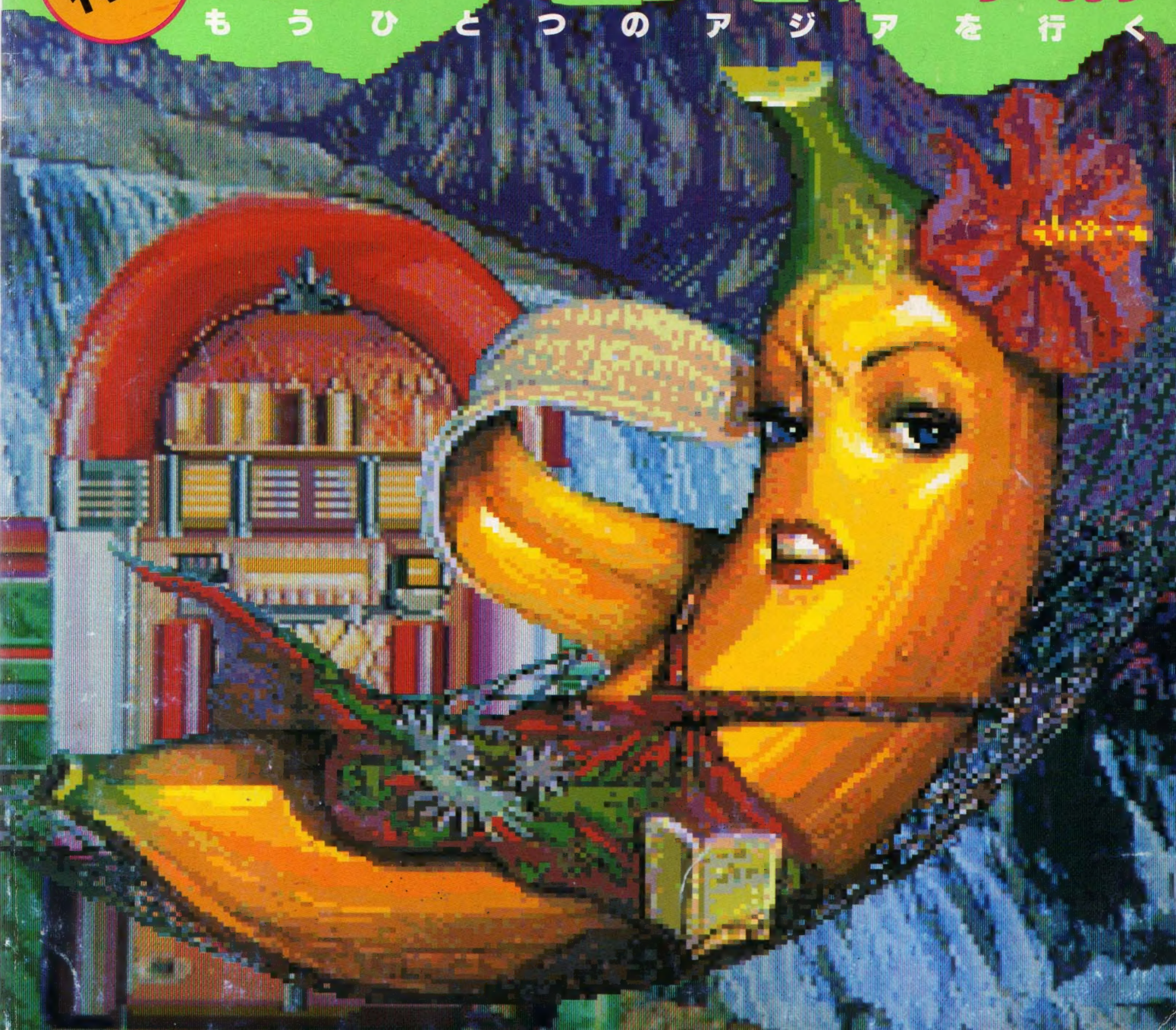


# MAGAZINE

**特集**

## 韓国・香港MSX事情

もうひとつのアジアに行く





# National

新しいワープロ・パソコンは、  
MSX2になつて、ここが新しい。

ワープロ派のMSX2パソコン

30字×4行の大量画面表示になった。  
そう、文章を考えながら打てる。ところが新しい。文章を消すだけでいいのです。120字の大量画面表示、しかもレイアウトも常に表示。これは、知的な遊具です。

24×24ドットでB4からハガキまでOK。  
いま、美しい文字でいろんなところにワープロする人が新しい。熱転写・サーマル方式のプリンタでハガキからB4まで印字できます。

多彩なケイ線とタテ・ヨコ倍角が楽しい。  
実線(細・太)やささまざまな飾りケイでひと味違った文章がつくれそう。タテ・ヨコ倍角文字をはじめ、複写や外字、検索など機能も充実。



**MSX2**

ワープロ・パソコン

ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ

RAM 64K VRAM 128K RGB対応 **FS-4500 標準価格108,000円**

▶ボディカラーは2色:-Wホワイト、-Kブラック ▶付属品:音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、アンテナ切替器、取扱説明書、リボンカセット、熱転写用紙A4/10枚、はがきセッター

▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル(別売 CF-2507 標準価格6,000円)が必要です。

▶お支払いにはナショナルクレジットもご利用ください。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) 情報機器部MSX係まで。 **MSX** はアスキーの商標です。

松下電器産業株式会社

新登場

**F.D.D**

3.5インチフロッピーディスクドライブ(2DD)内蔵のワープロ・パソコン。

RAM 64K VRAM 256K RGB対応 **FS-4700F 標準価格158,000円**

▶付属品:音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、アンテナ切替器、取扱説明書、リボンカセット、熱転写用紙A4/10枚、フロッピーディスク1枚(MSX-DOS、文例集)、はがきセッター





(テレビは別売)



写真はFS-4500です。

こちらは、映像をアートする人の、  
ビジュアル・パソコンです。

- ① デジタル機能内蔵。テレビやビデオの動画を静止画像としてVRAMに取り込めます。取り込んだ画像で、パソコン・アート。
  - ② スーパーインポーズ機能内蔵。ビデオやテレビ、ビデオディスク画像とパソコン画像を合成すれば、映像新世界が広がる。
  - ③ ビデオグラフィックソフト付属。強力128KのVRAMで、モザイク、ワイプ、リバーズなど、すぐにオリジナルアートが楽しめます。
- ボールマウス付きキーボード ● RGB21ピン・ビデオ・RF出力内蔵 ● ヘッドホン端子 ● 他にも、アート派の機能いっぱい。

#### ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ

RAM64K VRAM128K RGB出力	FS-5500F2	標準価格 228,000円 (3.5インチフロッピーディスクドライブ2基)
	FS-5500F1	標準価格 188,000円 (3.5インチフロッピーディスクドライブ1基)

▶ 画面はユニバント (FS-SD601 標準価格14,800円) で作成したものです。  
▶ 付属品: RFケーブル、映像ケーブル、音声ケーブル、TVコントロールケーブル、ビデオグラフィックソフト、JIS配列カナシール、取扱説明書、リファレンスマニュアル (MSX2用)、DISK BASIC / DOS 説明書、付属ソフト説明書

**住所録・名刺管理ソフトを内蔵しました。**  
だからワープロでハガキをだすお洒落な楽しさが生まれます。文節変換で住所録も簡単。はがきモードで自動的にあて名を印字します。

**スラスラ文節変換、学習機能もついた。**  
これからの知的遊具に文節変換は当たり前。ワープロ・パソコンは学習機能も付いて新しい。一度使用した漢字から優先的に変換。電源をOFFにした後もそのままです。

**英文ワープロする人も新しいと思う。**  
英文ワープロ機能内蔵だから、タイプライターのようになれる英文が打てます。文末を自動的に単語単位で処理することもできます。

**MSX2だからパソコン機能もパワフル。**  
本格ワープロと本格パソコンがひとつになったワープロ・パソコンは、本格的に新しい。MSX2仕様だから、グラフィック機能はさらにパワフル。いろいろなソフトの楽しさも思う存分に味わうことができます。RAMは64K、VRAMは128K実装。RGB21ピン・ビデオ・RF出力を内蔵。いま家でお使いのテレビにそのまま接続できます。



(テレビは別売)

MSX2



86

特集

## 韓国・香港 MSX 事情

——もうひとつのアジアを行く——



●海外のMSXはどうなっているのだろう。アメリカやヨーロッパからのレポートとは違って変わり、オリンピック開催を前にしたお隣の国・韓国と、日本人観光客でわく香港へ、Mマガ取材班は乗り込んだ。あまりに近過ぎるためにふり返ることのなかったアジアの国々。その、『もうひとつのアジア』をレポートしよう。



## 65 MSX SOFT

●SOFT TOPIO●Review(Part.1) スペランカー、スカイギルド、ベガス、エグソイド-Z、テグサー●(Part.2) 作画楽●Close Up●Q&A—— 人気急上昇のQ&Aコーナー。裏ワザ、大発見など、キミの知りたい情報が目いっぱいまつているぞ!!

## 104 IKKO'S GALLERY

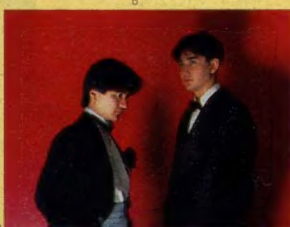
●ジャングル・クワイヤー——興のスペシャルCGはどんな手順でつくられるのかな? 制作ノート形式で、その秘密を大公開するゾ。とくとご覧あれ。

## 108 おじゃましま〜す

●わが家のMSXはフル回転——新婚8ヵ月という渡辺さんご夫妻。ミュージックに家計簿にと、MSXは大活躍しているようです。さっそくおじゃましてみました。



←新婚家庭にちゃっかりおじゃま。



→今月のお絵描きはキマってるゾ。

## 110 ピーピングサイエンス

●心のハードウェア・脳——ボクがボクと思うボクとは何か——人間の脳に宿るもの、それが心だ。物を考え、判断し、行動する。これら一連のものをつかさどる心のシステムを、今月はピーピングする。

## 114 BASIC秘伝

●ミニ・シンセをつくろう・福本正治——夏の夜長(?)はプログラミングが一番! ただ暑いのはどうもね。だから、「ちょっと涼しいプログラム」を。

## 118 マイコンタウン

●プロ雀士が「プロフェッショナル麻雀」に挑戦——悪戦苦闘の結果、優勝杯は誰の手に!? 麻雀好きは必見だ。

## 120 MSX ROOM

●おたよりコーナー●コミック●売ります、買います、交換します●サークル大募集●サークル自慢●プレゼント●ボックス●Q&Aほか——読者のお楽しみスペース。

## 129 ウーくんのソフト屋さん

●本日の運勢やいかに——ご待望の占いプログラムが登場。その日いち日のあなたの運勢をバッチリ占います。さっそく入力してみてね。

## 132 ミュージックレッスン

●SFG-01を見直せ!——FM音源を知らない人がいたら、ぜひ読んでほしいのが今月のミュージックレッスン。SFG-01、05があるけど、まずは01からトライ!

## 136 お絵描き大好き!

●ボクたちがセレクトしたグラフィックソフトに挑戦!——7月号で紹介したMSX用グラフィックソフトの中から、野沢さんと佐藤くんが、それぞれお気に入りのソフトをセレクト。読者のみなさんにも使い方、描き方がわかるように、順を追ってお絵描きしてみた。よろしく。





〈表紙のことは〉

夏の昼寝の必要条件  
とにかく楽しいことをして疲れ  
ましょう。目覚めたとき、他の場  
所にいましょう。それから夕暮れ  
までの数時間、いけないことを考  
えながら罪のない笑いで過ごしま  
しょう。静けさや、癒に消される  
聲の。  
●表紙デザイン……………藤瀬典夫  
CG……………大野一興

### 140 ハードニュース

●エレホビー／メカトロニクス教材シリーズ●ソニー／プリンタPRN-M24●松下／イメージ・スキャナ——精密ステッピングモータやセンサを、MSXについて動かしてみよう。簡単に絵を取り込めるイメージスキャナも出たぞ//

### 143 MSX IMPRESSIONS

●ワープロパソコンの可能性——松下のワープロ・パソコン、いわゆる“ワーコン”も今回で3代目。ディスクドライブまで内蔵したFS-4700Fをレポートする。

### 148 マイコンコンピュータショウ'86

●各社のブースをのぞいてみたら、なんとモデムが多いこと。おまけに、ちょっと変わった電話パソコンもあった。

### 152 ソフトインフォメーション

●グラディウス●妖怪屋敷●タイムギャル●日曜日に宇宙人が……●ロードプラスター●MSX2・シティファイト●パズル・パニック●スカーレット7●ガーディックほか——待ちに待った、コナミのゲーム「グラディウス」が、いよいよ発売されるぞ/今月も話題作満載。

### 158 CAIクリッピング

●CAI&ニューメディア・ショウからの雑感——4月に開かれたショウを中心に、現在のCAIの状況と、今後の展望をレポートします。最近話題のCAIネットは、教育界にとっての福音となるのでしょうか。

### 161 テクニカルエリア

#### 162 マシン語プログラミング入門

●マシン語の命令体系とロード命令——今月から順番に、マシン語の命令を解説していきます。その第1回はロード命令。先月号掲載のモニタを使った実験もあります。

#### 168 デジタルクラブ

●音声合成ICのコントロール——5種類の言葉をしゃべるSVM9300・ICを使った製作です。製作は簡単だから、使い途をいろいろ考えてみよう。

#### 174 テクニカルノート

●ディスクシステム入門(第4回)——今月は、キーボードやプリンタをファイルと同様に扱えるデバイスファイルと、MSX-DOSの内部コマンドとその使い方を説明します。



↓「テグザー」5つ星獲得//

↑マイコンショウの話題も満載。

### 182 テレコンクラブ

●インターフェイスとモデム——第3回目のテレコンクラブは筆者も復帰。アスキーネットをアクセスするための、ハードウェアについてのお話です。

### 184 Mr.スタックのプログラム・ワンポイント・アドバイス

●DATA BASE ENGLISH WORD MASTER / 愛知県瀬戸市 斎藤元昭さん——ついにこのコーナーにもCAIの影響が? 作ってくれたのは、むしろこういうソフトを使うべき立場にある中学生。学習者が作るという理想的条件のもとで、さあ出来ばえはどうだ?

### 188 コンパイラに挑戦

●シューティングゲームを作るPart3 / 伊藤貴彦  
ASM / FORTHでゲームを作るための解説も3回目になった。今回は「ワード」の解説のつづきとASM / FORTHのコンパイルの仕方について紹介しよう。

### 192 プログラムエリア

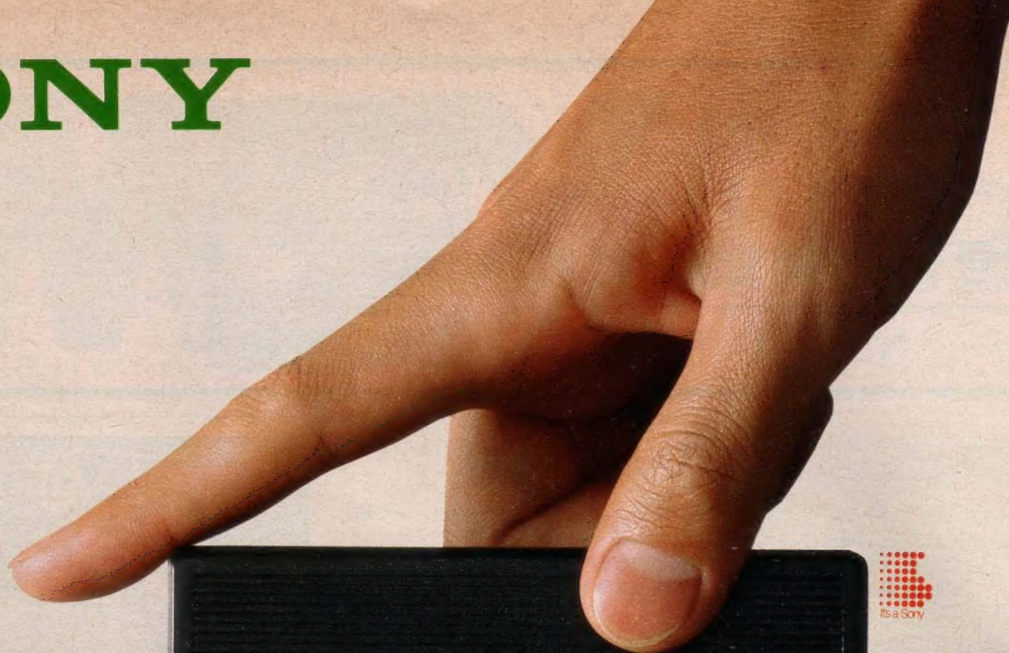
●GALF(16K以上) / 松田浩二  
ゴルフ、ゲートボール、ビリヤードのイメージを取り入れた3D感覚ゲーム。君は全コースを回れるかな?  
●ジャンケンゲーム(32K以上) / 稲垣敦  
これはジャンケンアクションとでも呼べばいいのだろうか? 多分史上初の斬新で画期的なゲームをどうぞ。  
●チェックサム発声プログラム(32K以上)  
〈投稿作品〉愛知県岡崎市 原田昌憲さん  
これは便利でちょっとおもしろい。タネもしかけもな  
いただのMSXが声を出す// そこはもう異次元の世界。  
●プリンタ・スプーラ(64K以上、MSX2) / ガラちゃん  
プリンタが動く間コンピュータが使えないことで悔  
しい思いをした人も多いはず。もうそんな苦労はいりま  
せん。どんなリストもスプーラで一発/ なんてね。  
●もうすまん(16K以上) / 伊藤貴彦  
カーソルが遅い/ どこまでも早さを追求するあなた  
に贈る、マウスによるカーソル超高速化プログラムだ/

### STAFF

編集・発行人 / 塚本慶一郎 編集長 / 田口旬一 編集 / 高橋純子、中本健作、宮川隆、吉村桂子、芳賀恵子、野口岳郎 編集協力 / TSC、MAG、野村圭子、早瀬明美、山田裕司、石川直太、永井健一 〓 AD / 藤瀬典夫 〓 Design / スタジオ・ビーフォー、スタジオ・アップ、日本クリエイティブ、惣賀淳子、吉田恵 〓 Photography / 石井宏明、内藤哲、森山成雄、奥山和典 〓 Illustration / 植田真由美、佐藤豊彦、明日敏子、メルヘンメーカー、桜沢エリカ、及川達郎、小山内仁美、高橋キントロー、野沢朗、佐々木真人、加藤まなみ、滝本和史、村田頼子、鶴岡安直志 〓 広告 / 佐藤敏行、竹内仁志 〓 営業 / 安原勉、西沢幹雄 〓 資料管理 / 勝又俊永、金峰達幸 〓 印刷 / 大日本印刷(株)



# SONY



SONY

MSX

通信カートリッジ

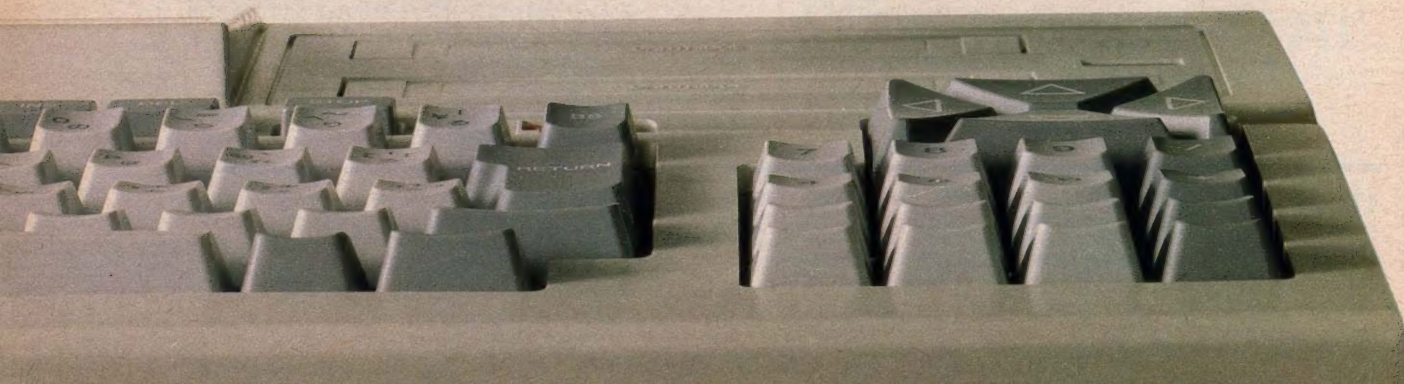
HBI-300

写真はMSX2パソコンHB-F5  
¥84,800に装着されたHBI-300と  
ブラックトリニトロンカラーテレビKV  
-14CP1 ¥99,800、ソニーテレホン  
IT-A30 ¥24,800の組み合わせです。

MSX2



MSX 通信カートリッジ HBI-300 ¥24,800





## ヒットビットで 世界中のパソコンと コミュニケーション。

これからは、ゲームよりも面白いパソコン通信。

「パソコン通信」を知っていますか。これは、いま一番新しいパソコンの楽しみ方なのです。電話回線を通して、パソコンとパソコンを結ぶ文字

通信です。では、パソコン通信がどんなに面白いのかをのぞいてみましょう。電子掲示板。これは、BBS (Bulletin Board System) と呼ばれて

いて、そのBBSセンターには伝言板の役目をするコンピュータのメモリーがあり、そのメモリーにパソコンから送られてきたメッセージが記録さ



データベース・サービス。アルバム、映画、スポーツ情報からニュースなどビジネス情報まで、広い範囲にわたる情報をいつでも取り出すことができます。これはとても便利な機能です。電子メール。電子掲示板が不特定多数の人々へのメッセージを伝える方法であるのに対して、電子メールは特定の人にメッセージを伝えたいときの伝達手段です。いつでもパソコンで手紙が送れる。封筒も切手も不要。受信者は好きなときに読めます。ここまでのお話がパソコン通信の主な利用法です。アメリカではすでにブームになっていて、

キーでのぞみのネットワークにダイヤルするだけです。音響カブラーは不要。メニュー形式で通信パラメータを設定できるから、通信ソフトも不要になりました。そのうえ、受話機を置いて、たまたまパソコンからダイヤルでき

た。

⑤24時間 ●JADA TELEPORT SYSTEM ①渋谷区 渋谷3-5-5第5高橋ビル2F

②あり③電子メール、電子掲示板、データベース(図書館情報、雑誌情報、電子小説など)④入会金3,000円、会費一般1,500円学生1,000円/月 ⑤24時間 ●THE SUCCESS ①横浜市金沢区六浦町935-38 ②あり③電子メール、電子掲示板、チャタリング、教育コラム、教育相談④入会金1,000円(マニュアル送料として)⑤3:00~5:00、20:00~24:00 ●JADA西日本 ①大阪市東成区深江1-7-11ヤマト消化器株内 ②あり③電子掲示板、電

100万人がこの通信用モデムカートリッジで結ばれる。

れます。つまり、伝言板に書きこまれるわけです。センター(ネットワーク)に登録されている会員ならばいつでも書きこむことができ、情報やデータを引くこともできます。同好会

な

情報交換、音楽や趣味のお知らせなど通信なかまへの伝言板として活躍中です。

リアルタイム通信。チャットとも呼ばれる送信法のこと。パソコンを電話がわりにリアルタイムで会話できます。ミーティングや会議を画面上でできます。遠くはなれた人と友達になるチャンスもふえますね。

本でも盛んになってきました。これはとても耳よりの情報です。パソコンをゲームやワープロなどだけに使っている人へ。もうすでにパソコンをどこかへしまいこんでしまったという人たちにも。そこで、これからぜひパソコン通信をやってみようという人。そして、以前からやりたくてもむずかしいのでは思っていた人へ。すばらしいお知らせです。ソニーのMSX通信カートリッジHBI-300。これが、パソコン通信を身近にしたのです。スロットのあるMSXパソコンならどれでもOK。カートリッジをパソコンのスロットに差しこみ、接続コードを電話線につないで、あとはテン

加入したいネットワークを見つけたら、そこへ連絡をとり簡単な手続きでIDナンバーとパスワードがもらえ、誰でもすぐ会員になります。(ただし入会金等が必要なところもあります。詳しくは下をご覧ください) ●アスキーネット ①港区南青山16-11-1スリーエフ南青山ビル ②なし③BBS、電子メール、コンファレンス、チャタリング、ゲーム等④パソコン通信ハンドブック(株)アスキーの申し込み用紙を使用して下さい。⑤24時間 ●オデッセイ ①新宿区高田馬場1-29-6野菊ビル803号フロア ②あり③電子メール、電子ボード、パソコン情報④封書にてお申し込み下さい。登録料3,000円、会費無料

電子メール、電子小説、データベース、チャタリング(実験中)④切手70円同封の上、左記住所までお送り下さい。(入会金3,000円、月会費500円)⑤24時間 ●COMEL ①福岡県嘉穂郡穂波町堀池292 ②あり③電子掲示板、電子メール④入会金3,000円、月会費なし⑤24時間 ●ネットワーク名①連絡先②ゲストID③サービス内容④入会・手続き方法⑤運営時間

※電話用のコンセントがモジュラージャック式でない場合、簡単な工事が必要で、お買い上げの店またはNTTまでお問い合わせ下さい。

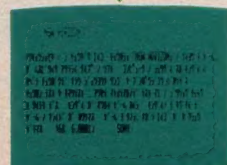
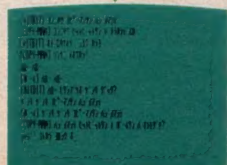
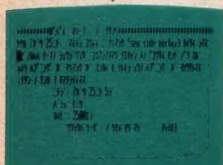


自由に何でも書きこめる。画面がみんなの伝言板に、これが電子掲示板。

パソコンが電話に、同時にみんなで会話できる。これがリアルタイム通信。

知りたい情報がいつでもすぐに手に入る。これがデータベース・サービス。

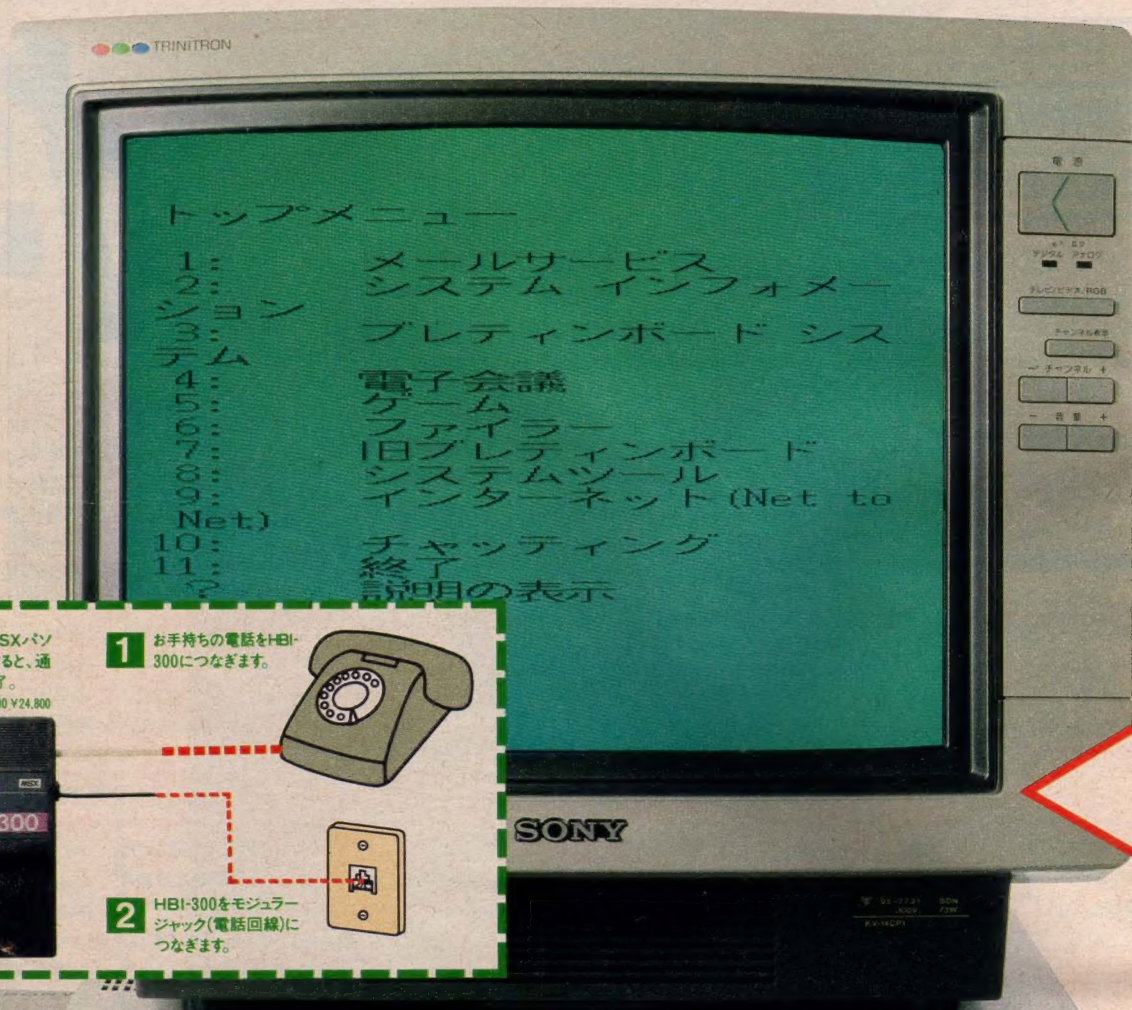
パソコンの楽しさを広げます。ひとびとのヒットビット。




MSXはアスキーの商標です。■カクログ送呈=住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー株カクログ係へハガキでお申し込みください。




# SONY




**3** HBI-300をMSXパソコンにセットすると、通信の準備完了。  
MSX通信カードリッジHBI-300 ¥24,800

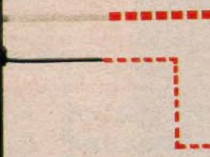


**1** お手持ちの電話をHBI-300につなぎます。



**2** HBI-300をモジュラージャック(電話回線)につなぎます。







ソニー・パーソナルコンピュータ《ヒットビット》HB-F500 ¥128,000

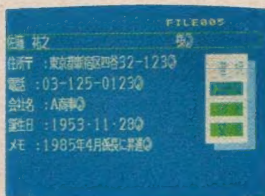


## ヒットビットで 世界中のパソコンと コミュニケーション。

### これからは、MSX2パソコンでパソコン通信。

いま現在パソコンを愛用されている方。これから購入しようと思っ  
ている方へ。ビッグニュースです。パソコン  
の新しい楽しみ方がここにありま  
す。それは「パソコン通信」。これは、  
アメリカではすでにブームになってい  
て、日本でも盛んになってきている、電  
話回線を使ってパソコンとパソコン  
を結ぶ文字通信のことです。スロット  
のあるMSXパソコンにMSX通信  
カートリッジHBI-300をつければ、  
すぐにでもパソコン通信を始めるこ  
とができます。ではここで、その楽し  
み方を紹介しましょう。BBS(Bul  
letin Board System)と呼ばれ

るターに登録している会員なら誰で  
も見る事ができ、通信なかまへの  
伝言板として活躍しているのです。リ  
アルタイム通信は、パソコンを電話  
かわりに、同時にみんなで会話する  
こと。たとえば、相手と共通の趣味を  
もっていたりすると、情報交換はもち  
ろんのこと、新しい友人をつくるチャ  
ンスにもなります。映画、スポーツ情  
報からニュースなどのビジネス情  
報まで、知りたい情報がいつでも  
手に入ります。これをデータベース・  
サービスといいます。こ  
のほかにも、特定の入  
だれにメッセージ



▲HB-F500について、  
情報整理に役立つ「漢字  
MEMO」の画面。

「漢字MEMO」でワープロになる。  
手紙やレポートをはじめ、ビジネス  
文書まで美しく作成できるのが  
HB-F500の大きな特長  
です。付属の3.5イン  
チフロッピーに内  
蔵の「漢字M  
EMO」が  
あれ

ビジネスキットは、情報整理をさ  
らに充実させるための実用ソフトです。  
日本語ワープロ漢熟トマト。ビジ  
ネスなどの公式文書にも対応  
できるよ35,000語の充  
実した辞書を搭載し  
たワープロソフト  
です。熟語  
変換

に30文字×15行の  
表示が可能です。このこ  
より文章の流れを理解しなから  
打てるのです。左寄せ、罫線、センタ  
リング、アンダーライン、レイアウト表示、

た。  
手に  
入れることも  
できます。住所録、  
顧客管理などに便利  
なMSX2ディスプレイ系  
対応の漢字対応データシステムです。  
グラフ作成漢たんグラフ。データを  
入れるだけで棒グラフ、折れ線グ  
ラフ、円グラフ、帯グラフが作れるソ  
フトです。MSX2のグラフィック能力を  
生かした美しいカラー表示で複雑  
なデータもとても見やすくグラフ化。さ  
らに、データを並べ換え、新しく別の  
グラフを作るのも簡単です。データの  
合計・平均値を出す計算機能も搭  
載。プリントアウトすれば、会議等の  
資料としてすぐにでも活用できます。

## このヒットビットから、世界中のパソコンへコネクトできる。

れる電子掲示板が盛んになって  
いて、そのBBSセンターには伝言板の  
役目をするコンピュータのメ  
モリーがあり、そこに電話  
回線を通してパッソ  
ンでメッセージ  
を伝えてい  
くのです。

を伝  
えるための  
電子メールや、  
複数のなかまとゲーム  
をする事も可能です。  
MSX2パソコンHB-F500に  
HBI-300をつなぐと、パソコン  
通信をもっと幅広く活用できます。  
たとえば、HB-F500に内蔵されて  
いるフロッピーディスクドライブにメー  
ッセージはセン  
ルや情報の保存ができます。メ

画面がソフトが  
わりと自由自在にワー  
プロできます。漢字変換はかな  
ローマ字のどちらでも入力可能。  
文字の大きさも倍角、全角、半角(英  
数字)の3種類から選んで、見やすく  
読みやすい文書が作れます。一文書  
に入力できる文字数は最高30文字  
×33行。また、熟語変換がてき、活用  
語も送りながを含めて一度に、簡単に  
スピーディーに変換できます。辞書は  
地名、人名を含む3万2千語を搭載。  
「漢字MEMO」で情報整理ができる。  
ワープロのほかにも住所録、名簿作り  
にも活躍します。書式は自由。様々な  
情報を書きこんだカード80枚分をフ  
ロッピーディスクに保存できます。メ

ができるなど編集機能も多彩。誰  
でも簡単に美しい文書が作れます。  
そのうえ、HB-F500に付属の「漢  
字MEMO」で作ったデータをそ  
のまま、このソフトに使用できます。  
実用データベース漢字クイックノート。  
このソフトは、使用目的に合わせて自由  
に書式を設定できるカード型デー  
タベースです。知りたい条件に合っ  
たものだけをピックアップするカード  
検索や、ランダムに入れたカードを  
自由に定義したデータフォーマット  
に合せてならべ換えるカード分類、  
同書式の別ファイルのものをひとつ  
にまとめるファイル結合など、実用的  
な機能を満載しています。そのうえ  
すぐに使いたい、見たいデータをメ

●左の写真はソニーパーソナルコ  
ンピュータHB-F500本体¥128,000  
とブラックトリートロンカラーテレビ  
KV-14CPI¥99,800の組み合わせです。  
●日本語ワープロ漢熟トマトHBS  
-B004D ¥19,800 MSX2 MSX2  
©1985 Sony Corporation  
●実用データベース漢字クイックノ  
ートHBS-B005D ¥19,800 MSX2  
©1985 Sony Corporation  
●グラフ作成漢たんグラフHBS-  
B006D ¥14,800 MSX2 ©1986  
Sony Corporation

MSX2

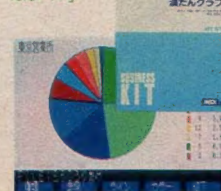
●日本語ワー  
プロ「漢熟トマト」



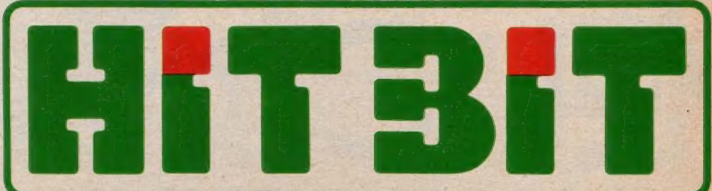
●実用データ  
ベース「漢字ク  
イックノート」



●グラフ作成漢  
たんグラフ

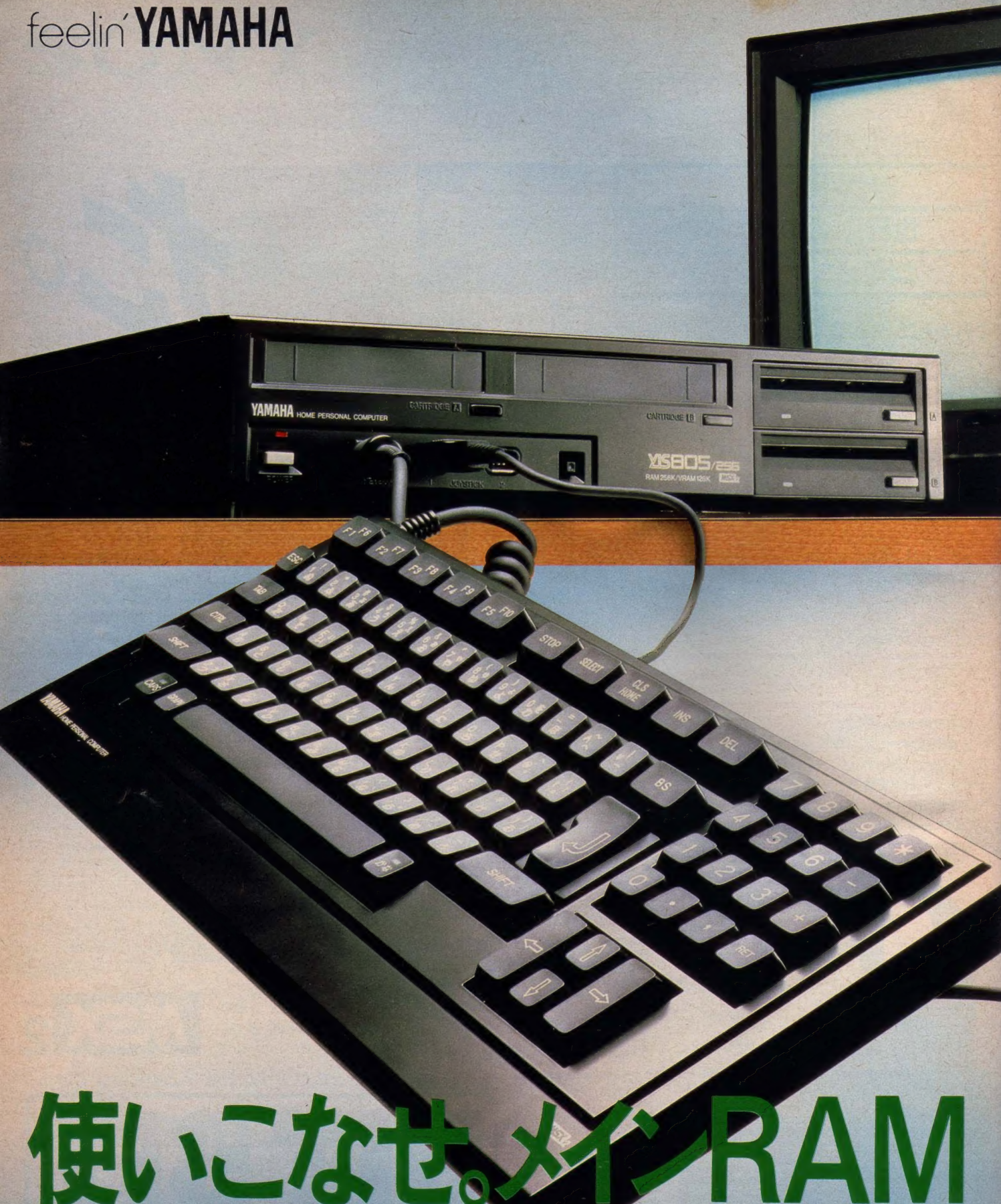


パソコンの楽しさを広げます。ひとびとのヒットビット。





feelin' **YAMAHA**



# 使いこなせ。メインRAM

MSX2初のメインメモリ256KBと、その大容量を活用できる内蔵ソフトで

MSXマークはアスキーの商標です。





強力です。汎用性が違います。ディスクドライブ2基搭載に加え、MSX2標準の4倍という大容量RAMとそれを標準添付。内蔵ソフト。マウスもあなたの野心をこの総合力があなたの野心を実現する手段です。さあ、今こそ、使いこなしてほしい。精鋭ヤマハYIS805/256、出現。



# 256KB。

パソコンシーンの次元が変わる。

## メモリマップ方式採用 256KBのメインRAM

8ビットパソコンとしては極めてビクスケールのメインRAM256KBを標準実装。メモリマップ方式採用で、自由にアクセスし、フル活用が可能です。

※YIS805/128は128KB実装です

## 大量データ処理、保存が可能 ディスクドライブ2基装備

大規模なプログラムや大量データの処理に、1MB(アンフォーマット時)の3.5インチFDDを2基搭載。プログラムとデータを個別に扱え、可能性が広がります。

※YIS805/128はFDD1基搭載です

## アニメもできる、精密グラフィック実現 「ザ・ペインタ」内蔵

ヤマハ独自の精密グラフィックエディタ、「ザ・ペインタ」内蔵。付属マウスにより、高度なグラフィック機能を手軽に活用。さらにその絵をBASICで扱うこともできます。

## 高度な文書作成も自在 漢字ROM+ワープロソフト

JIS第一水準漢字2,965種、非漢字453種を収めた漢字ROM、そして日本語ワープロソフトを内蔵。マシンを買ったその日から、即ワープロとして使えます。

## 高度な操作も片手でこなす マウス標準添付

気軽に、そして簡単に高度な操作を。そこで人間の感覚にマッチするポインティングデバイス、マウスを標準添付。操作を気にせずイメージづくりに熱中できます。

## パソコン通信、キャプテンも可能 情報化への対応も自在

通信対応のRS232Cインターフェイスおよび拡張BASIC内蔵(YIS805/256専用)。さらに、ヤマハキャプテンアダプタを接続すればキャプテンターミナルに。

※パソコン通信を行なう際は市販の音響カプラ/モデムをご使用ください。

## 豊富なソフトも使いこなせる 3スロット標準装備

MSX標準スロット2つは多彩なソフト、周辺機器に。そして独自のサイドスロットはヤマハオリジナルの拡張用ユニットを収納。拡張性がだんぜん違います。

ホームパーソナルコンピュータ

# YIS805/256

**MSX2 RAM256KB+VRAM128KB NEW 本体価格 ¥198,000**

〈主な仕様〉●CPU:Z80A●RAM:386KB(メインRAM256KB+VRAM128KB+外字熟語用2KB)●ROM:344KB(BASIC48KB+DISK-BASIC16KB+漢字ROM128KB+漢字辞書32KB+ワープロソフト48KB+ザ・ペインタ64KB+RS232C拡張BASIC8KB)●ディスクドライブ3.5インチ2DD×2基搭載●カレンダー時計:リアルタイム(バッテリーバックアップ)●マウス標準添付●3.5インチディスク1枚付属

ホームパーソナルコンピュータ

# YIS805/128

**MSX2 RAM128KB+VRAM128KB NEW 本体価格 ¥148,000**

〈主な仕様〉●CPU:Z80A●RAM:258KB(メインRAM128KB+VRAM128KB+外字熟語用2KB)●ROM:336KB(BASIC48KB+DISK-BASIC16KB+漢字ROM128KB+漢字辞書32KB+ワープロソフト48KB+ザ・ペインタ64KB)●ディスクドライブ3.5インチ2DD×1基搭載●カレンダー時計:リアルタイム(バッテリーバックアップ)●マウス標準添付●3.5インチディスク1枚付属●FDD1基増設可能(増設用FDD新発売EFD-10 ¥40,000)

●上記の製品のお求めは、もりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。

●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL03(255)4487 大阪 TEL06(251)0535 ●MSX2の詳しい資料のご請求は、〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社 AY-AH 係まで。



# 進化は倍速で訪れた。

2CPU搭載。実践に生きる高速処理能力で、新登場。

## ① 高速演算処理を実現するターボモード。

パソコンの頭脳に当たるCPUを2つ搭載。クロック周波数6.14MHzの「HD-64180」に切換えると、MSXの最大2.2倍(当社比)の高速演算処理を実現します。

## ② アナログ画面を瞬時にデジタイズするフレームグラバー。

テレビやビデオ、ビデオディスクなどのアナログ映像を、パソコンのデジタル映像に変換(デジタイズ)。しかも静止画として、パソコンにとりこむことも思いのままです。

## ③ パソコンとテレビの画像・音声合成できるスーパーインポーズ。

テレビやビデオ、ビデオディスクなどの画面に、パソコンで描いたグラフィックスやサウンドをワンタッチで合成できます。合成画面はビデオに録画することも可能。

④ 大容量1メガバイト(アンフォーマット時)の3.5インチマイクロ・フロッピーディスクドライブ2基搭載。(HC-90は1基)。

⑤ 画像用メモリーVRAMは128キロバイトと強力。256色を同時に使用した美しいカラーグラフィックスが楽しめます。

⑥ パソコン通信時代に対応したRS-232Cインターフェース内蔵。電話回線を使ったパソコン間の情報交換が可能。

⑦ ワープロはもちろん、テロップの制作、データファイルの作成などに威力を発揮するJIS第1水準の漢字ROMを内蔵。

⑧ 将来の機能拡張に應える3スロット。(MSX標準スロット、96ピン×2)拡張ボードなどを本体にスッキリ装着できます。

⑨ どんなテレビとでも接続できる3種類の入出力端子(アナログRGB、ビデオ、RF)。家庭用テレビでスグに楽しめます。





## いきなり、 CGアートもビデオ編集も 楽しめる。

### ●ビデオ編集に。

ビデオカメラでとりこんだ文字やイラスト、写真などを「フレームグラバー機能」でデジタイズ。それをテレビやビデオ画面にスーパーインポーズすれば、簡単にタイトルやさし絵を入れたオリジナル画面がつくれます。もちろん、あなたの描いたコンピューターグラフィックスを画面合成することも思いのまま。ビデオ編集が大いに楽しめます。



テレビやビデオ画面に、簡単にコンピューターイラストや文字を合成できます。256色から好みの色を選べるので微妙なカラーも、自由自在に使いこなせます。

す。しかも画像の輪郭をきわだたせる「エンハンサー」、色相調整や「マスキング」も装備。本体のボリュームで好みに応じてコントロールできるので、ビデオ編集に活かすことも可能です。

### ●グラフィックアートに。



MSX2 最高のビットマップモードだから、256色の同時使用が可能。フレームグラバー機能でデジタイズ。こんなに美しいデジタイズが可能。



「写・画・楽」のルーペ機能を使えば、ムズかしい部分を拡大して、ドット単位でキメ細かく描くことができます。

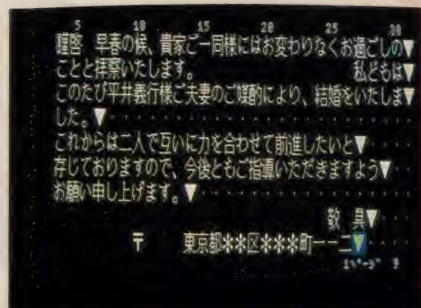
タイズした画面を、驚くほど自然画に近い色彩で表現できます。このデジタイズした画面に、さらにパソコンで絵を書き加えるのも楽しいもの。別売のグラフィックエディター「写・画・楽」を使えば、初めてパソコンに触れる方でも手軽にコンピューターグラフィックスが描けます。例えば、線、四角、円、ペイント、漢字表示などはもちろん、拡大・縮小や変形、モザイク、2値化、輪郭抽出、ルーペ機能などの画像処理が自由自在。しかもマウス(別売)を接続すれば、「写・画・楽」の多彩な画像処理機能が簡単に選べ、いそいそコンピューターアートの世界に浸れます。

●マウス HC-A704M ¥12,800

## たちまち、 ワードプロセッサに 変身できる。

### ●効率最優先の漢字変換方式を採用。

漢字ROM内蔵のHC-95とHC-90なら、別売のワープロソフト「文名人」と市販のプリンター



文字の間隔や大きさは、編集画面を見ながら調整できます。漢字変換や文章の手直しも、大きな画面上でできるので便利です。

を組み合わせるだけで、本格的なワープロに変身。その理由の第一が、漢字変換効率最優先の「文章一括入力逐次変換最長一致方式」。かな文字で文章をいちどに打ちこみ、あとで画面を見ながら熟語単位で変換していくので、スピーディに漢字まじりの文章が作成できます。

### ●充実した36,000語の熟語辞書。

文章を効率よく変換するために「文名人」は36,000語の熟語を登録。使用頻度の高い人名や地名なども豊富なので、ビジネスユースにも充分に対応します。

### ●見やすい文章がつくれる豊富な編集機能。

「文名人」と組合わせたHC-95/90なら、半角、倍角、4倍角の文字の大きさが選べることや文章全体が確認できる「レイアウト機能」、罫線機能や外字作成機能などの編集が可能。読みやすい文章が簡単につくれます。



文章全体のレイアウトがひと目で確認できます。書式にあわせた紙面づくりも簡単に行なえます。

**HC-80 ¥84,800**



VRAM128キロバイト、気軽にMSX2の充実グラフィックスが楽しめる。音とグラフィックのソフトも内蔵。

MSX マークはアスキーの商標です。

お問合わせ、カタログ請求は、(〒)100 東京都千代田区霞が関3-2-4 霞山ビル  
日本ビクター映像インフォメーションセンターPCMマ係 TEL. 03(580)2861

**先進の個性 日本ビクター株式会社**

**IO**  
イオ  
AV PERSONAL  
COMPUTER  
RAM64KB/VRAM128KB  
**HC-95/90**  
HC-95 ¥198,000  
HC-90 ¥168,000  
MSX2

### 使いやすさを高めるオプション

- 本格ワープロソフト「ジョイライター2」文名人  
HS-D9050 ¥19,800
- マウス対応グラフィックエディター「写・画・楽」  
HS-D5050 ¥12,800
- マウス HC-A704M ¥12,800

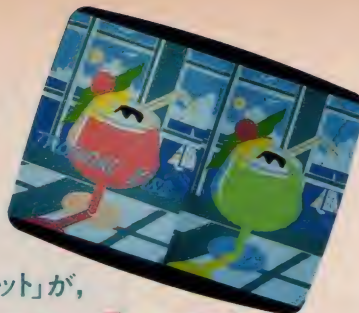




「よく学べ、よく遊べ」は、  
青春時代のテーマ。  
パソコンだって、ゲームばかり  
楽しんでいるようでは、  
デジタルヤングの名折れだ。  
学習やワープロなどの  
さまざまなソフトを使って  
遊びながら学ぶ、  
学びながら遊ぶという  
新しい体験をしてみよう。  
<H3>・ワールドは  
果てしなく広い  
キミの可能性もまた、  
無限大なのだ。

青春は  
ゲームだけじゃない。





♥「手書きタブレット」が、

## ドキドキドッキング

ノートや黒板と同様、絵や文字を手書きでできる！それは、標準搭載された着脱自在の「手書きタブレット」のなせる技。キーボード入力に慣れてない人も、ラクラク操作できる〈H3〉です。しかも、「手書き文字認識機能」装備。ワンタッチで手書き文字を美しいコンピュータ文字に変換することもできます。さらに、楽しい内蔵ソフトをタブレットからオペレート。あなたも「手書きタブレット」でハイテクコミュニケーションを体験してください。

### ♥学習ソフトで、知性とドッキング。

学習は楽しくありたい。そんな声にぴったりなのが、パソコン学習ソフトですね。市販のMSX用学習ソフトは、数も豊富。使い方がカンタン。勉強が楽しくなります。さらに、〈H3〉は、日本語ワープロソフトをはじめ、ホームユースソフトにもバッチリ対応します。ご家族そろって知性を磨きましょう。

### ♥楽しいハイテク・ソフトが、ドッキング。

- ①「絵はがき用ワープロソフト」は、ROMカートリッジで添付。カラープリンタ(別売MPP-1022H・標準価格74,800円)とのコンビで、オリジナル絵はがきがつくれます。
- ②「スケッチ・プログラム」は、手書きタブレットでパソコンアートが簡単に楽しめます。
- ③「メモ帳プログラム」は、〈H3〉を伝言板として使えます。
- ④「時計プログラム」は、〈H3〉が世界時計やスケッチ時計になります。
- ⑤「電卓プログラム」は、複雑な計算式も瞬時に計算表示します。

### (新登場)

#### 周辺機器

マイクロフロッピーディスクドライブ  
(MPF-310H) 標準価格 49,800円  
マイクロフロッピーディスクコントローラ  
(MPC-310H) 標準価格 20,000円

#### MSX2対応ソフト

イラストワープロ (VRAM64K/ RAM64K)  
(MPC-JW01) 標準価格 29,800円

### ♥ドキドキパワーのMSX2マシン。

〈H3〉は、高精細グラフィック、高速表示、多彩な機能拡張などを実現したMSX2マシンです。●RF、ビデオ、RGBの3出力端子標準装備。●ROMカートリッジ・2スロット装備。●最大80文字×24行のテキスト表示。●512×212ドットのグラフィック表示。●512色中最大16色指定表示できるカラーパレット。●最大32画面持つことのできるスプライト機能などのドキドキパワーを一人占めしてください。



日立 パーソナルコンピュータ  
**H3** MB-H3  
本体標準価格 99,800円 HINT  
MSX2  
RAM64K/VRAM64K

### ●楽しさ広がるパソコン入門機〈H25〉。

MSXパソコン〈H25〉は、ただものではない。難攻不落の高度なゲームをする時に必要な、スピードコントロール機能を持ち、ジョイスティックまで同梱されている。思わず、難しいゲームにチャレンジしたくなる。RAM32Kバイトだから、学習ソフトもたくさん使える、たのしいパソコンです。

- 2トリガージョイスティック付属。●ROMカートリッジ・2スロット装備。●ジョイスティック2端子装備。
- プリンタ端子装備。●データレコード端子装備。
- 映像出力、音声出力、RF出力。



日立 パーソナルコンピュータ  
**H25** MB-H25  
本体標準価格 34,800円  
MSX  
RAM32Kバイト

MSX はアスキーの商標です。

●カタログをご請求の方は、資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢・性別をご記入の上、〒105 東京都港区西新橋2-15-12 日立愛宕別館 日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

HITACHI  
NEW TECHNOLOGY



生活と技術をむすぶ

日立家電

日立家電販売株式会社 TEL (03) 502-2111  
〒105 東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)

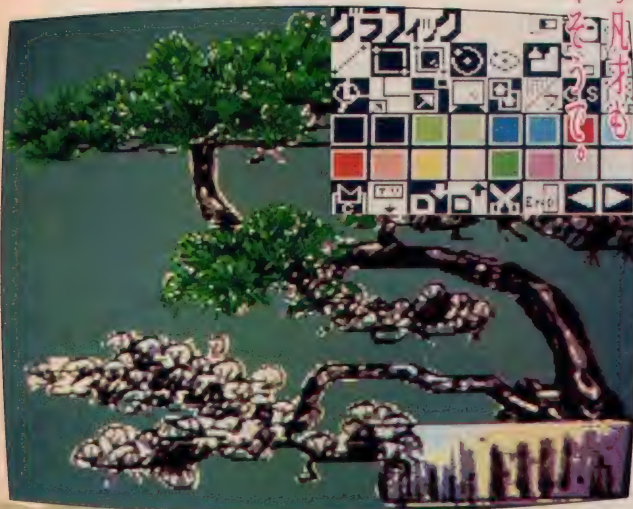


カロリー計算  
 カルカこなす  
 他の鯉の太り  
 気をつけまし



## グラフィック機能

25種類の描画コマンドを持ち、マウスもサポート。高精度グラフィックスを簡単に描けます。



高度なグラフィックスが自由自在。  
このごろ凡才も絵を描くようになった。

# パソコン

4課目をクリア。



## 通信機能

漢字をサポートし、見やすい文章通信を実現。そのうえ、画像通信もできます。

●写真は、ML-G30model 2、  
ダブルRGBテレビ (14C350) の組合わせ例です。



# Melbrain's

三菱ホームコンピュータ



**ML-G30** model 1.....標準価格168,000円  
model 2.....標準価格208,000円

- 1MB3.5インチFDD搭載 (model 1:1基、model 2:2基)
- 統合ソフト「メルブレインズ・ノート」付属
- メインRAM 128KB/ビデオRAM 128KB装備
- RS-232Cインタフェース内蔵 (model 2)
- 漢字ROM内蔵 ●色:ブラック/ホワイト

拡張性に優れたグラフィック・マシン



**ML-G10** .....標準価格98,000円  
●グラフィックエディタ「アートペーパー」内蔵  
●メインRAM 64KB/ビデオRAM 128KB装備

主な周辺機器

ダブルRGBテレビ	14C350	¥ 118,000
16ピン熱転写プリンタ	ML-70PR	¥ 54,800
AVボード	ML-35AV	¥ 20,000
マウス	ML-11MA	¥ 12,800
モデム電話	PCT-1	¥ 98,000
拡張用1MB3.5インチドライブ (model 1用)	ML-30FP/ML-30FPW	¥ 39,800
RS-232Cボード (model 1用)	ML-21RS	¥ 16,800

■商品に関するお問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキに雑誌名を記入のうえ、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所メルブレインズ係へ。■ML-G30/G10には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえお受取りになり、大切に保存してください。

MSX、MSX-DOSはアスキーの商標です。

**三菱電機株式会社**



 SANYO

天

才

が

普

通。





# ボクの部屋では最近、 CDが加速度的に増えてきた。

新しいものには、無条件に反応。特に、スグレモノにはね。  
 というわけで、音楽聴くのも、ボクはCD。  
 それに、ちょっぴり自慢したいのは、  
 CD管理を、WAVYでしているってこと。  
 使用ソフトは、漢字カルクマツ(FDD版・KA-MAP-54:標準価格14,800円)。  
 アーティスト名でも曲名でも、一発でランダムアクセス。  
 今でも、そこそこの数のCDがあるけれど、  
 100枚・200枚になったって、聴きたい曲が、すぐ探せるよ。

きょう、まやみちゃんを  
怒らせてしまった。

「まさみちゃんの誕生日、いつだったっけ?」と聞いたら、  
 「何回、同じこと聞いたら気が済むの!!」ってカンカン。  
 ボクとしたことが、これは失敗、ミステイク。  
 反省しきりで、さっそく、お友達ディスクファイル創り。  
 プログラムは、取説に出てた簡単なBASICだけど、  
 電話番号なんかが入るビーディにアクセスできる。  
 ナカナカ便利な、うれしいヤツ。  
 メモ欄に、キチツと誕生日書き込んだし、もう大丈夫。  
 ぜったいステキなプレゼントするからさ、  
 今度だけは、キゲン直して、許してね。



●1MB3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵 ●VRAM128KB。  
 最大512×212ドット(16色/512色中)の高解像、最大256色同時表  
 示(256×212ドット)など、強力なグラフィック機能 ●余裕のRAM64  
 KB ●JIS第一水準漢字ROM内蔵 ●増設用FDD端子(2DDタイ  
 プ用)を装備 ●21ピンアナログRGB/A・V/RFの3出力方式。

MSX2 PERSONAL COMPUTER  
**WAVY 25FK**  
MPC-25FK ..... 標準価格125,000円

新人類とか言うけれど、  
今日び、パソコンくらいは普通だね。  
そんなこといったら、  
はくろ、みんな天才じゃない!!

テストのあととはゲーム大会。  
熱戦につぐ熱戦だ。

カズオがすごいナナハン手に入れたって?  
ボクもテレコムひろばにアクセスだ!

マイツたね、カズオのヤツ。凄い音、響かせちゃって。  
 聞くとところによると、パソコン通信「ザ・リンクス」の、  
 マニアってますかコーナーで、見つけたんだって。  
 甘かったね。やっぱり情報収集力が、モノを言うんだってわかったよ。  
 自分の部屋に居ながらにして、いろんな情報を集めたり、  
 こっちから呼びかけたりもできる、とっても便利なパソコン通信。  
 ザ・リンクスモデム(KA-MODEM-1:標準価格29,800円)をセットして、  
 ボクもさっそく情報集め。もっと凄いの、見つけるゾっと。

テストの後は、ボクの部屋が、ゲームセンター。  
 この時だけは、悪友たちが全員集合。  
 何しろ、MSX2の超美的グラフィックス、  
 ジョイスティックを握る手も、自然に汗ばむくらい。

たいがいの奴には楽勝で勝てるけど、  
 ゲームフリークのエイちゃんにだけは勝てまへん。

ひとりでミチチリ練習して、そのうち絶対……。  
 でも、まあ、きれいな絵を楽しむだけでもいいかな。

今度、グラフィックスソフトにも挑戦したい。



brother

インテリジェンス満タン

# II 世誕生





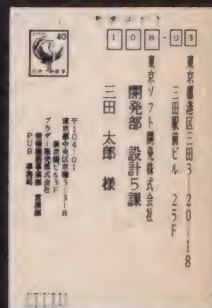
昨秋登場以来、お陰さまで大好評。感謝の意をこめて、このたびさらに性能パワーアップしかもコストダウンに成功した割付名人IIをお届けします。さあ、いまがチャンス。ぜひ、お店で割付名人IIとご指名の上お買い求めください。

## すっきり、おなじみ割付印字機能!

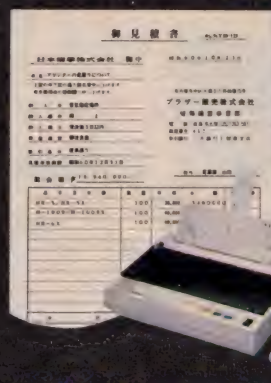
(なんと郵便番号も自動割付はがき印字がカンタン!)

はがき印字フォーマットを内蔵しているの、宛先・差出住所、氏名もすっきりレイアウト。郵便番号もビタリ、指定席に自動印字します

- まず郵便番号を、次に住所・氏名を順番で入力して連続インプット
- 差出人、宛先人データは、漢字16文字×6行の範囲で自由にレイアウト
- 宛先人氏名は、見やすい縦倍角表記
- ディップスイッチで縦でも横でも自由自在に印字可能また差出人住所・氏名を印字しないこともできます
- 住所データの右側を備考欄として活用することもできます



(99種の書式を記憶 定型書式印字もラクラク!)



官公庁提出書類、見積書、注文書などすでに書式が印刷されている用紙にキメ細かく書式が設定・登録でき、最大99種の定型書式にいつでもカンタンに印字できます。

- まず差込み印字データを順番でインプット
- キーボード(オプション)で、定型書式に沿って打ちたい位置を設定・登録します
- キーボードの記憶容量は487カ所、99分割が可能で、1ファイル最大60カ所(バックアップ機能付)
- 同時に3枚まで複写できます(ケミカルカーボン紙)用紙はA4、フォーマットキーボード FK-20

## さらに、性能パワーアップ!

●NEC、SHARP、MSXパソコンに対応する日本語ワープロソフト、顧客管理ソフトなど、ほとんどの市販ソフトが使えます。●富士通FM対応も登場●NEC NM-9300Sとコンパチブル。PC-PR201に対応。●置き場所を選ばない小型・軽量設計。●気くばりの低騒音設計(減音モード付)●24ドットインパクト漢字プリンター。●高速漢字処理40CPS●もちろん、はがき・定型書式印字以外でも高性能発揮。

## 一層お求めやすくなって、新発売。

M-1024II P/X(PC、X1、MSX対応).....¥99,800

M-1024II F(富士通FM対応).....¥99,800

フォーマットキーボードFK-20.....¥29,800

ピンフィードユニットPF-50.....¥5,000

JIS第2水準漢字ROMボード.....¥20,000

オートカットシートフィードSF-20.....¥20,000

### ■ お詫び ■ M-1024II P/Xお買い上げの皆様へ

このたびは弊社商品をお買い上げいただき誠にありがとうございました。さて、販売にあたりましては常に厳重なチェックをいたしておりますが、上記製品で縦倍角印字及び4倍角印字+網かけ印字をおこなった場合、網かけが部分的にかけるということが判明しました。誠に申しわけなく深くお詫びします。つきましては早急に対処いたしたく、お買い上げ店までご持参くださるようお願いいたします。なお対象号機はNo.62403963以前で号機シール(本体裏面)の横に○シールの無いものです。※M-1024PX.Fは対象外です。

### ブラザー販売株式会社 情報機器事業部

札幌支店 千90札幌市中央区南三条西5-2-2 ☎(011)221-4898  
仙台支店 千980仙台市青葉区2-3-10 ☎(022)211-4545  
東京支店 千104東京都中央区京橋3-3-8 ☎(03)274-4511  
名古屋支店 千460名古屋市中区大須3-46-15 ☎(052)763-5811  
大阪支店 千542大阪市南区心斎橋1-1 ☎(06)251-2455  
広島支店 千730広島市南区南町4-21 ☎(082)241-3565  
福岡支店 千812福岡市南区博多駅前2-20-1 ☎(092)421-5521

ブラザープリンターの詳しい資料をご希望の方ははがきに回答シールを貼ってお送りください。また、お手持ちのパソコン機種、用途、住所、お名前、年齢、電話番号もお忘れなく。

MSXマガジン  
8月号

世界初! ブラザー 世界初!

NEW



24ドットインテリジェント漢字プリンター

割付名人M-1024II



# 技 あ り。

## ワクワクもんの新作ソフトが、ゾクゾクっと登場。

**シティファイト** 市販価格6,800円 **TAKERU**価格5,100円

今回の空挺作戦は失敗か!? 私は分隊の位置をもう一度頭に浮かべた。敵の司令部がある場所に行くには橋を渡らねばならない…。さて、君はこのピンチをどうやって切り抜けるか? もう、後はないぞ。



**シオン** 市販価格6,800円

**TAKERU**価格 5,700円

2個の太陽が沈む夜、血をすすり、乱舞する悪魔どもの狂宴が始まる。平和なシオンを

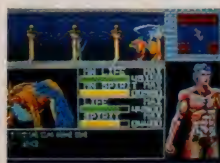


サイン・ソフト ■5"FD  
■PC-8801, 8801mKII,  
8801mKII SR

乱す邪悪の神"ベダー"。国王サン・ガールII世の使命を受けた勇者たちの冒険が今始まった。

**ロストパワー** 市販価格7,800円 **TAKERU**価格6,500円

この物語は、魔王タイザーがソルゲと呼ばれる魔界で一番弱い種族を助けたことから始まる。しかし、ゾルゲの裏切りによって、物語は意外な方向へ発展。いままでに、熾烈な戦いの幕が切れて落とされた。



サイン・ソフト ■ROM ■MSX

ようにさすらう。男ひとり。彼の行く手に待ちうけるものは…。手に汗にぎるサスペンスに、君はもうやみつきた!

## SPECIAL

**ハイドライドII** 市販価格6,800円 **TAKERU**価格5,700円

前作から1年、満を持して「ハイドライドII」登場! 高度なプログラム技術により、前作に望まれた全ての機能をつぎこみ、グリーンとレベラアップ。もはやハイドライドは序章に過ぎなかった。

T&Eソフト  
■5"FD  
■X1,X1turbo, FM-7-NEW7



**A列車で行こう** 市販価格7,800円 **TAKERU**価格6,600円

時は19世紀。A国の大陸横断鉄道会社の社長となった



アートデック ■5"FD ■FM-7-NEW7

君は、任期1年間のうちに大統領特別列車を西海岸まで送り届けねばならない。工事管理やダイヤ決定をし、会社を倒産させず、自ら乗り込み路線最前線に立つての陣頭指揮。さあ、君の腕の見せどころだ。

絶対おトク! おすすめソフト。

## これはニュースだ! オンライン

君はもう知っているかな? 最新ソフトから人気ソフトまで、手軽にしかもダンゼン安く手に入れられる、パソコンソフトの自販システム、ソフトバンダー(武尊)のことを。ソフトが豊富なのももちろんだけど、そのラインアップもアクション、アド

## SAVE

ベンチャーから教育ソフトまでと、まったく並じゃない。これで、選ぶ幅がグーンと広がったってわけだ。しかも、選んだソフトの内容を、ディスプレイ画面でしっかり確認できるっていうんだから、まったく泣けてくるじゃないか。これで欲しいソフトが手に入らなくなった悩みはもうなくなった。バンザイ。やったね!



生録のパソコンソフト自販機(武尊)。

## 楽しさ、コフン度でダントツ! TAKERUオリジナル

**へらくれす** **TAKERU**価格4,200円

「宮殿の奥にある私の部屋まで来たら、娘を嫁にやろう」と言われた勇者 KGDソフト ■5"FD  
■PC-8801, 8801mKII,  
8801mKII SR (FM音源対応)

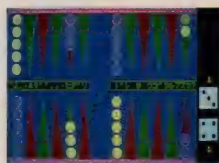
へらくれす。が、宮殿は広くて危険なワナや恐い守り神でいっぱい。メイズとパズルをアクションでくるんだ、一味難しいゲームだ。



**バックギャモンII**

**TAKERU**価格 2,000円

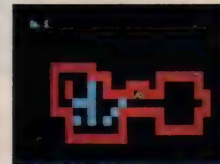
ついに登場! バックギャモンII。あのバックギャモンが、ますますパワーアップして君の前に。その迫力は前回のものとは比べようもないのだ。人とコンピュータのデスマッチ。君は果たしてコンピュータに勝てるか。



コムバック ■CMT  
■PC-8801mKII, 8801mKII SR,  
FM-7-NEW7

**倉庫番3** **TAKERU**価格4,900円

お待ちせの「倉庫番3」が、ついに登場! 今回は倉庫が130面。倉庫の荷物をうまくかたづけてね。だけ、荷物はひとつずつしか動かせない。悪くするとまっく動かせなくなっちゃうりもする。健闘を祈る!



ザップ ■ROM ■MSX

ライバルでも、君のテクニックと無敵の愛車「トマト2号」があれば怖い物なし。だけど、君の走りをじゃましようどおじやまカー軍団が手ぐすねひいて待ってるぞ。

## ORIGINAL



# 得 あ り。

パソコンソフトの自販機  
V77-707  
武尊

## TAKERUキャンペーン ワッショイプレゼント

君だけにとっておきの情報を教えちゃおう。いま、ソフトペンダー〈武尊〉でパソコンソフトを買うと、抽選でステキな賞品がもらえるぞ。方法はカンタン! まず、〈武尊〉でパソコンソフトを買う。当然だね。すると、パッケージの中に

アンケートハガキが入っている。それに、必要事項とTAKERU希望と書いて、ポストに。そして、ひたすら祈る。あとは幸運の女神が君にははえんで、君にすてきなプレゼントが当たるといふ次第。さっそくチャレンジしてみよう。

# P R E S E N T

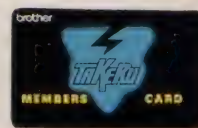


●期日 昭和61年6月21日～8月31日〈当日消印有効〉

**賞品** タケル賞 キュービクトーク 20名様 C賞 TAKERUオリジナルファイル 400名様  
A 賞 ヤングウォッチ 40名様 S賞 ソフトハウスオリジナルグッズ 200名様  
B 賞 PLUSチームデミ 100名様

※抽選は毎週行われます。なお、当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

特典もりだくさん!  
パソコンライフが100倍楽しくなるユーザーズクラブ「TAKERU」会が、いよいよスタート。会員になるとかっこいいメンバーカードがもらえるほか、ビッグな特典がいっぱい。まず、その第一弾となるのが、〈武尊〉の発売を記念した「TAKERU」クーポンシステムだ。パッケージ内のアンケートハガキについているクーポン券を集めて送ると、いろんな景品がもれなくもらえるというもの。(第一弾の期日は7月末日まで)くわしい内容は、パッケージの中に入っている案内書を見てはいい。



### ●クーポン券枚数と景品

3 枚	TAKERUオリジナル Tシャツ マニュアル用ファイル 「TAKERU」PRESS ファイル
5 枚	ソフト1本 フロッピーケース TAKERUオリジナル ウィンドブレーカー
10枚	ソフト2本 メディアボックス
20枚	ソフトラインナップブック

※ソフトはSOFTWARE LINE UPカタログから、ご希望のソフトを選んでご記入ください。

# MEMBER

## ここに来れば〈武尊〉に会える!

●北海道  
札幌 そうご電器 YES 5F (011) 214-2850  
●青森県  
青森 電巧堂チェーン新町店 (0177) 23-2356  
●岩手県  
盛岡 エイトピア (0196) 23-4470  
●宮城県  
仙台 ダイエー仙台店 6F (0222) 62-1251  
沼宮 コンピューターショップP&C (0220) 22-7198  
●福島県  
郡山 ダイエー郡山店 2F (0249) 34-2121  
●新潟県  
新潟 ダイエー新潟店 5F (0252) 41-5111  
長岡 JCランドDJ 2F (0258) 37-1346  
●栃木県  
宇都宮 K&P 宇都宮 (0286) 62-0002  
●群馬県  
高崎 山田電機 (0273) 61-9966  
●埼玉県  
大宮 ダイエー大宮店 7F (0486) 45-4147  
●千葉県  
船橋 ダイエーららぽーと店 (0474) 34-3181  
津田沼 イトーヨーカドー 6F (0474) 79-3111  
千葉 ダイエー千葉店 5F (0472) 47-2747  
●東京都

秋葉原 九善無線ECCS 4F (03) 255-4911  
九十九電機7号館 2F (03) 253-4199  
ミナミ電気 4F (03) 255-4040  
サームセン(ラジオ館) 5F (03) 251-1464  
CVA秋葉原 2F (03) 258-3711  
コム本店 (03) 251-1523  
新宿 ヨリバカメテ西口本店 5F (03) 346-1010  
紀伊国屋書店本店 4F (03) 354-0131  
丸井メンズビル4Fコムロード (03) 352-6217  
日本橋 高島屋 5F (03) 211-4111  
銀座 マイコンベース銀座 1F (03) 535-3381  
池袋 ビックカメラ東口本店 4F (03) 988-0002  
渋谷 上新電機 J&P渋谷店 1F (045) 496-4141  
目黒 ダイエー隣文谷店 7F (03) 710-1111  
足立 コンピューターショップHOT (03) 870-7719  
江戸川 ダイエー西葛西店 3F (03) 675-8111  
武蔵野 ラオックス吉祥寺店 2F (0422) 21-3471  
小金井 サンバード長崎屋 6F (0423) 85-3810  
立川 Will 6F(丸善無線) (0425) 27-6211  
八王子 ムラツチ電気 2F (0426) 42-6211  
昭島 エスエー昭島 3F (0425) 46-1411  
多摩 野島電気商会 (0423) 75-3121  
町田 東急ハンズ 81F (0427) 28-2511  
野島電気商会町田店 (0427) 28-1012  
●神奈川県



横浜 トヨムラ  
ダイエー戸塚店 3F (045) 641-7741  
タイオーあざ野店 (045) 881-1261  
タイオー鴨居店 (045) 901-5462  
川崎 セキグチデンヤ 5F (044) 244-5421  
相模原 野島電気商会相模原店 (0427) 53-1214  
●山梨県  
甲府 システムインカゴミ甲府 (0552) 28-3333  
●長野県  
松本 イトーヨーカドー (0263) 36-2311  
池田店 (0263) 32-6350  
●静岡県  
浜松 ホーエー家電有楽店 (0534) 53-1441  
浜松マイコンセンター (0534) 53-2762  
●愛知県  
名古屋 カー無線パーツ電気館 5F (052) 262-6471  
トヨムラ名古屋店 (052) 263-1660  
栄電社本店テクノ (052) 581-1241  
生活創産アピタ名駅店 4F (052) 451-1511  
パソコンショップコムロード (052) 263-5828  
ちのび文庫書店ターミナル店 (052) 732-3601  
豊橋 栄電社テクノ豊橋 (0532) 52-1231  
中部ファミリーセンター (0532) 31-5081  
●岐阜県  
岐阜 岐阜マイコンセンター (0582) 51-6338

●三重県  
津 河合無線 J&P 津 (0592) 26-0111  
四日市 河合無線 J&P 四日市 (0593) 54-3366  
●大阪府  
淡路 路 3F 電気淡路店 (06) 324-0581  
日本橋 J&P テクノランド (06) 644-1413  
宇宮無線エレクトランド (06) 632-2038  
中川ムセン本店 (06) 641-6221  
●岡山県  
岡山 VIVRE 21 (0862) 32-8881  
●広島県  
広島 松本無線パーツ (082) 243-4451  
天和建設コーポレーション (0829) 22-6677  
●香川県  
徳山 山事務機徳山店 (0834) 22-0550  
●高松市  
高松 sound check MOVE (0878) 61-6171  
●北九州市  
北九州 ベストマイコン小倉パソコン館 (093) 551-6281  
福岡 ベストマイコン福岡店 (092) 781-7131  
●熊本県  
熊本 寿屋本店 (096) 372-5412  
●鹿児島県  
鹿児島 ベスト電器鹿児島パソコン館 (0992) 23-2081

**S** 〈武尊〉設置店募集中  
詳しいことは、右記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

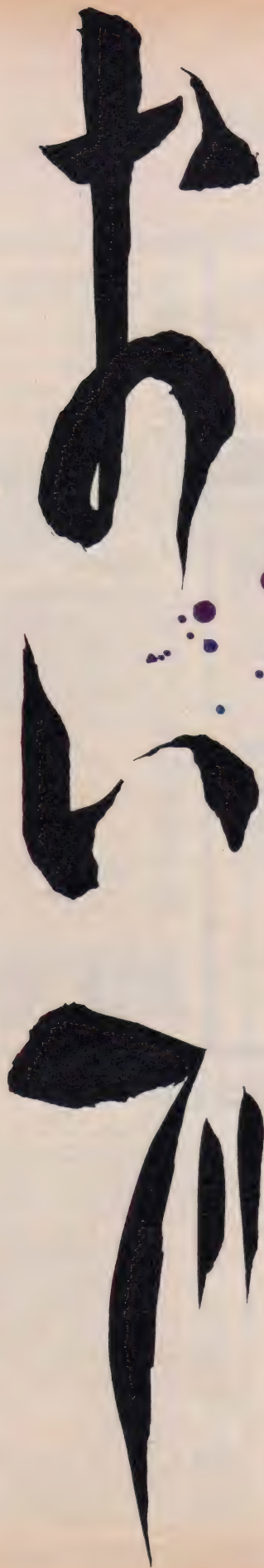
**H** ブラザー工業株式会社  
〒467 名古屋市中区瑞穂区堀田通 9-35

**O** ●営業所 名古屋 ☎(052) 263-5895  
東京 ☎(03) 274-6911  
大阪 ☎(06) 251-7265

**P**

（本誌）資料請求先  
MSJマガジン編集部  
（8月号）





どこの町にもあるような古びたあばら屋。  
そう、ここがカシオの妖怪屋敷です。

- 一、寝つきの悪い方
- 一、ゲーム中毒気味の方
- 一、トイレがお済みでない方
- 一、度胸も意気地もお持ちでない方
- 一、まだ心臓に毛がお生えてない方

以上の方を、当妖怪屋敷では大歓迎いたします。  
迷路のような廊下、命を狙うお化けと闘いながら  
屋敷の奥深く閉じ込められているリカちゃんを  
無事救い出して下さい。

但し、途中でこわくなっても決してスイッチを  
切ってはいけません。万が一、お切りになった  
場合、夢にまでたることがありますので、  
くれぐれもご用心、ご用心。

謎とからくりで満ちた妖怪アドベンチャー。  
あなたの肝っ玉、いただきます…。



CASIO®

# 妖怪屋敷

身の毛もよだつ、MSXのキモだめし



新発売

¥4,800

GPM-123/©CASIO

MSX ROM



CASIO MSX

パーソナルコンピュータ **MSX-10**

- 切換スイッチボックス、ACアダプター、接続コード、取扱説明書つき。●ボディカラーは黒と赤の2種類があります。
- MSXはアスキーの商標です。

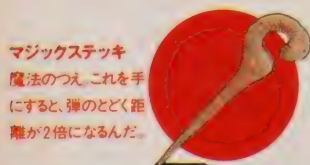
¥19,800 (本体)

○上記のソフトは、8KB以上のMSXパソコンで使えます。○資料のご請求は、郵便番号、住所、氏名、年令、職業(学年)をお書きの上、〒163東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機株宣伝企画部MSX-C係へ



# SONY

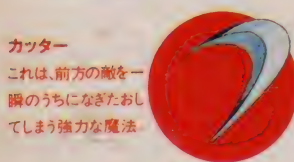
## 勇敢な少年を求ム。 ただし、魔法をうまく使えること。



**マジックステッキ**  
魔法のつえ。これを手  
にすると、弾のどく距離  
が2倍になるんだ。



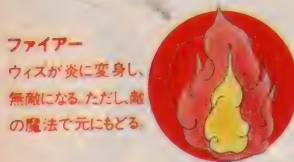
**タイムスッパ**  
敵の動きがすべてス  
トップ。その間に、目的  
地に一步でも近づこう。



**カッター**  
これは、前方の敵を一  
瞬のうちになぎたおし  
てしまう強力な魔法。



**ポーション**  
解魔剤。敵の魔法に  
かかっても、これを飲  
むとすぐに元にもどる。



**ファイアー**  
ウィズが炎に変身し、  
無敵になる。ただし、敵  
の魔法で元にもどる。



**ミクラス**  
ドラゴンの息子。でも、  
父の悪徳をにくんで  
いる、ウィズの味方だ。



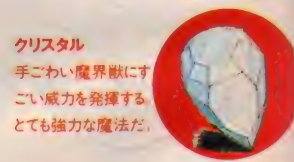
**ボンバー**  
画面の中に現れてい  
るすべての敵を、一撃  
でやっつけてしまう。



**クイック**  
これを使うと、ウィズ  
のスピードが増し、敵を  
この速さにビックリ。

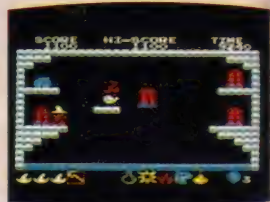


**カギ**  
ドラゴンをやっつけ  
ると手に入る。姫を助け  
出すには3個必要だ。



**クリスタル**  
手ごわい魔界獣にす  
ごい威力を発揮する。  
とても強力な魔法だ。

**MAGICAL KID WIZ** このゲームのヒーロー。君がウィズになって、ティルト姫を救い出せ。



## あらゆる手段を使ってプリン セスを救え。これぞ冒険活劇 ——スーパーアクションゲーム。

ある日、魔法の国のティルト姫が何  
者かにつれさらられてしまった。どうや  
ら、魔界に住むドラゴンのしわざらし

い。そこで、魔法使いの子ウィズが  
ティルト姫を救い出すことになった。  
子供ながらにして、彼は魔法を誰よ

りもうまく使うことができた。ウィズは  
魔法のつえを手にとり、ドラゴンの  
住むシルバ城へと向かった。彼の  
たよりになるものは魔法と、そして自  
分自身の勇気。魔界獣の住む世界  
は魔界の森、地下迷宮、魔天井の  
3つに分かれ、それぞれにドラゴンが  
潜んでいる。シルバ城にとらえられて  
いる姫を助け出すためには、3匹の

ドラゴンを倒し、3つのカギを手に入  
れなければならない。まず初めにウィ  
ズがしなければならないことは、魔  
界の森でいろいろな魔法を手に入  
れること。なぜなら、敵はドラゴンだけ  
ではない。その大勢の子分たちが、  
ウィズの行く手をさえぎるから。そい  
つらをまずやっつけなくてはならないの  
だ。そのために、できるだけ多くの魔法





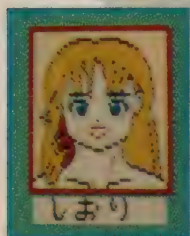


# 緊急予告!

美しい戦士達の物語が始まる。

栄光のスター誕生物語は  
君・の・手・で・!

個性の違う4人のギャルのなかから好みの  
2人をスカウトした君は、次々と登場する  
対戦相手を倒して世界チャンピオンを目指  
します。美しく華麗に世界を制するカブ  
リングの声に包まれながら極悪非道に世界  
一になるかは君次第/タッグマッチならで  
はのコンビネーションで敵を撃破。コスチ  
ュームもセーラー服やブルマ、勿論リング  
ウェアなど多彩でおしゃれ/ステージも学  
校の校門前や体育館そして栄光のリングと  
ちょっとユニーク/登場ギャルの表情も苦  
しんだり、よるこんだり色々変化。敵の表  
情でダメージを判断してフォールに持ち込  
み、3カウントを取って勝を収めるのだ。



女子プロレスアクションゲーム  
ミウとしおりの

ニヤン  
ニヤン

- ★快拳! 女子プロレスの熱狂を完全シミュレート
- ★選択! 個性の違う4人のギャルから好みのペアーを選んで格闘
- ★多技! プロレスの基本技、コンビネーション技他多彩な技が使える  
(PC-88版 約30種 MSX版 約15種)



7月末発売予定  
PC-88シリーズ 10版 ¥6,800  
MSX ROM(16K)版 ¥5,800

●パッケージとメイン・キャラクター・デザイ  
ンはあの「春ウララ」他の俊才 石川優吾  
(全て画面はPC-88版です)





## 指先も熱くなる、新しいゲームの誕生だ。

ゲームはアクションだぜ、いやいやRPGだ、なんて言い合ってるキミたち。その2つの要素を盛り込んだ凄腕のゲームが出たぞ！その名も、イーティング・アクション「ペガサス」。キミたちの使命は仔馬のベギーを強いペガサスに育て、あること(それは秘密)を成しとげることだ。むろん、ベギーが即ペガサスに成長する訳がない。ハチャメチャな試練が待ち受けている。スタート画面から、ベギーを食べようと、敵キャラクターは動き回っている。エサは効率よく食べる必要がある。ゲームはまさに食うか食われるか、なのだ。



4つのワールドにそれぞれ5つのエリア計20エリアの広大な世界が用意されている。



# 食うか食われるかの、イーティング・アクション。 ペガサス

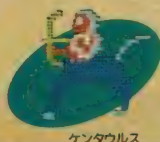
- ゲーム・グルメもアツくなるロールプレイング風アクション・ゲーム。
- 上下左右スクロールする広大なステージ。●頭脳プレイを要求される地下迷路が、各エリアに隠されている。●敵を食べて成長をくり返し、歩行→ジャンプ→飛行へ移動方法をレベルアップ。●無力でかわいいベギーから、無敵のペガサスへ育てるうちに、思わず激しく感情移入。●手ごわい宿敵ケンタウルスを捜し出し、炎攻撃でやっつけよう。●楽しさと魅力にあふれる20を越える登場キャラクター。



カラス



ドラゴン



ケンタウルス



地下の世界は迷路だらけだ。



感情移入イーティング・アクション



ペガサス

MSX (RAM 16KB 以上に対応)  
ROMカートリッジ ¥5,800

## 3つのモードで楽しさ3倍

- ① セレクション・モード……一般ユーザーが考案した迷路
- ② チルドレン・モード……お子様にも解ける(?)面白面。
- ③ エキスパート・モード……これを「モール・モール」の決定面といえる難解面。

楽しさふくらむ  
新機能搭載。

- メモリー機能(ゴールまでの途中の道筋を記録)
- コンストラクション機能(自分で面を考案)

## 食べ残しできない思考ゲーム。モール・モール2

土の中にあるおイモやフルーツを、ハシゴや岩をうまく利用して集めるというシンプルルールながら、奥の深い本格派思考ゲーム「モール・モール」の第2弾！



(楽しいキャンペーン実施中)  
詳しくはお店で

●画面写真はPC-88版です。



モール・モール2 ● 熱中思考パズル・ゲーム

モール・モール2 MSX (RAM 16KB 以上に対応)  
ROMカートリッジ(大きな画面で新登場) ¥5,800

販売元: **日本エイ・ブイ・シー株式会社**

発売元: **ビクター音楽産業株式会社**

販売店を募集しています。

お問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで ☎03-486-4121

★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集！  
ビクター音楽産業株式会社 PS制作部まで。☎03-486-9470

募集

通販

商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込み下さい。  
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)  
日本エイ・ブイ・シー株式会社 MSX マガジン係

アクションも思考ゲームも、食べることが戦いだ！



MSXで、この速さ、この美しさ。

# ZANAC

ザナック

A-1

(人工知能搭載ゲーム)



MSXとは思えないほど美しいグラフィック。そして、スムーズで速い動き。軽快なBGMにのせてマシンの能力の限界に挑む、人工知能搭載のスペース・シューティング・ゲーム。

プレイヤーのレベルに合わせて、コンピュータが攻撃してくるので、初心者でも上級者でも充分に楽しめる。

要機“ザナック”をうまく操って、“アイコン”を爆破してしまったために作動した防衛システムを止めるのが、キミに与えられた任務だ。はたして全8面の難関をクリアして、コントロール中枢を破壊することができるだろうか。



かくれキャラ

1UPアイテム  
ランダー

パワー・チップ

ワープ・ボール

7月25日発売!

MSX R49 X 5093 ¥4,900 (8KB以上のRAMで作動します) 解説書付

空中物

サート

アレイ

ギザ

テザ

ペイパー

地上物

遠跡

キャリウ

エリア

ピラウ

グラウ



## 最新型戦闘攻撃機“ザナック”

“ザナック”は、全長14.7mの宇宙艦。エネルギーパーツが電のシステムと互換性を持っているため、射の武器パーツを履いて装備することかできる。

パワーアップを取ると、連射能力がアップしたり、クラスタービームを3連装まで強化したりできる。また、これと同時に武器パーツを換装することによって、8種類の特選砲のうちどれかの砲を使うこともできる。

これらを上手に使い分けることと、やたら連射しまくらないことがハイ・スコアを出すコツ。

ただし、それだけではコントロール中程のある垂直間まで行けないので念のため。

ザナック



特殊弾



クラスタービーム  
3連装

防衛幕



# 忍者プリンセス

奪われた寒天城を取りもどすため、敢然と立ち上がったプリンセスくるみ。彼女はかよわき乙女、お姫様とはいつでも、武芸の達人だ。得意な技は、手裏剣に“木の葉隠れ”——というか、姿を見えなくする術の2つ。城までの道には、悪漢玉露左衛門の12人の手下が忍者や足軽、忍犬などを引き連れて待ち伏せしている。はたして、無事、城までたどり着けるだろうか。そして、につっき玉露左衛門を倒して、城を取りもどすことができるだろうか。寒天城秘伝の巻物は、4本とも取りもどせるのか。すべてはキミにかかっているのだっ!!

## 秘伝その1

手裏剣の投げ方には2種類ある。スペース・キーはくるみがどこを向いても、つねに前方にしか飛ばない投げ方。グラフ・キーはくるみの向いている方向に飛び投げ方。

基本的には、敵は前方から攻めてくるので、前にだけ投げていけばいい。ピンク忍者など変則的な攻め方をしてくる敵には、両者をうまく使い分けるのがコツ。

## 秘伝その2

大勢の敵に囲まれたときは、スペース・キーとグラフ・キーの両方を一度に押して、2秒間姿を見えなくするといい。もちろん、この間に移動するわけだが、姿が見えているときと同様に、バックすると効果的だ。



## 寒天城下絵図



女だてらに忍者です。

発売中!!

MSX R49 X 5808 ¥4,900 (8KB以上のRAMで作動します) 解説書付



株式会社ポニー 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング TEL03-265-6377

販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8241

札幌支店TEL011-232-5151

仙台支店TEL022-61-1741

東京支店TEL03-265-8241

名古屋支店TEL052-322-4001

大阪支店TEL06-541-1971

広島支店TEL082-243-2915

福岡支店TEL092-751-9631

ニッパンポニーTEL03-667-3741

充実した内容と良心的価格がポニーの顔です。



宇宙ロールプレイングゲーム

# 『未来』開発進行中!

死滅した惑星から  
帰還できるか、君は、

A FUTURE SPACE ROLE-PLAYING  
A·R·A·M·O

不時着した惑星から無事生還するためには、  
地下にあるベースを破壊し、  
隠された宇宙船を発見しなければならない……。

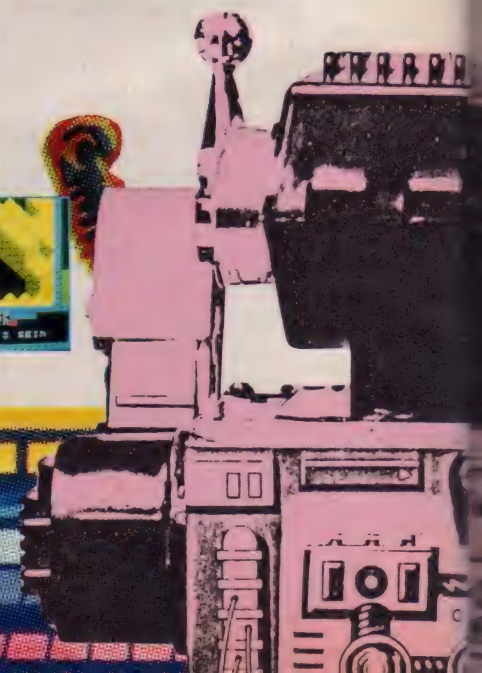
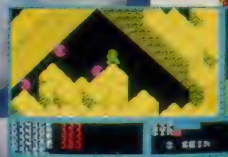
このゲームは無数のアイテムを手にしければ **終われない!**

- ジャンプスーツ……………ブロックをジャンプ
- ジェットブーツ、ターボベルト……………足が速くなる。
- ペンダント……………隠されて見えないところがすべて見える。
- プレスレット……………ブロックを破壊できる。
- ファイアガン……………武器
- ランプ……………地下室で必要
- シールド……………防衛力UP
- キー……………???

- 疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示
- 4方向斜めスクロール ●様々なトラップ



待望の**MSX** (ROM15  
16K 24M)  
新発売! 定価¥5,800









'86 7.23  
緊急指令!!

敵の制空域を突破し  
ホワイトシティへ“スカーレット7”を輸送せよ。

1350TYPEの機体から、  
君は最強の輸送機を作れるか!!



セブン

# スカーレット7

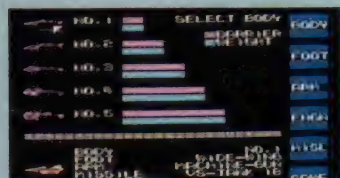
—MIGHTIEST WOMAN—

PS-2019G ¥4,800<ロム・カートリッジ>(8KB以上)

©1986東芝EMI/ソフトプロ

## EDIT機能

ここからゲームの始まりだ。君の輸送機CTS001は敵の攻撃を想定して5つのボディ、5つの翼、足まわり、6つのエンジン、3つの武器、3つのミサイルを任意に選んでオリジナルシップを作ることが可能。



## 再挑戦機能

善戦むなくゲームオーバーになってもそのラウンドからのスタートも可能。



君は天才になれるか! モンスターとの知恵くらべ  
さっさと仕事をかたづけよう。

# 天才ラビアン大奮戦

ファイナル・バージョン



PS-2018G ¥4,800<ロム・カートリッジ>  
(8KB以上) 好評発売中

ラビアン(うさぎ)が各種の荷物を下へ落として無事に船に積み込むという、一見単純なゲームだけど、やればやる程のめり込むストロングな思考型ゲーム。マップは、ロードランナー・タイプだよ。

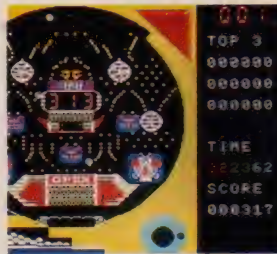
©1986 COPYRIGHT BY SOFT PRO  
PRODUCED BY TOSHIBA EMI

18歳未満 大歓迎! 本日開店240台大開放!!

# PACHICOM

## ●パチンコ・シミュレーション・ゲーム パチコン

©1985 TOSHIBA EMI/JPM



PS-2014G ¥4,800<ロム・カートリッジ>  
(8KB以上) 好評発売中

玉をはじくバネの強さ、玉が釘に当たる角度、出玉率、釘のスケール、本物以上の迫力の本格的パチンコ・シミュレーション・ゲーム。タイム・トライアルと打止め無しの10分間の出玉数を競う個数トライアルの2種類のゲームが楽しめます。

7/2発売

●シャープX-1シリーズ用 PS-1008G ¥4,500

●NEC PC-9801シリーズ用 PS-3004G ¥6,800

東芝EMIのパソコンソフト

# TOEMILAND

●お問い合わせは: 東芝EMI株式会社・本社 ☎03-587-9145

東京支店 ☎03-844-7425

関東支店 ☎03-843-3751

横浜支店 ☎045-314-1941

大阪支店 ☎06-376-4961

名古屋支店 ☎052-221-8226

福岡支店 ☎092-713-1251

仙台支店 ☎0222-27-8211

広島支店 ☎082-264-0245

札幌支店 ☎011-241-3713

●お求めは: 全国の有名電気店・パソコン専門店・書店・レコード店でどうぞ。

心への音楽

# TOSHIBA EMI



不可能を可能にした。

ウルトラマンが地球に到着。



面白さも、手ごわさも1Mビット。  
MSXに新登場。  
グラディウス<sup>TM</sup>

7月下旬発売予定  
¥4,980

MSXの新作「グラディウス」は、ハンパじゃない。なんてったって1MビットのROMを使っている。だからステージの数も多い。レギュラーが8ステージ。そして、入口の解明されていないエクストラステージが4つある。これを全部攻略するのは、ちょっとやそっとの腕ではむづかしい。「今年の夏休みは、チャレンジしがいがある」と、思わないか。

エンドレス キャンペーン'86実施中!!



●MSXは、通信販売できます。  
●住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品代金を現金書留でお送り下さい。  
※ファミリーコンピュータ用カセットは取り扱っていません。

いま新製品（1月以降発売）を買えば、スピードくじがついてきます。当りなら、オリジナルグッズをプレゼント。ハズレでも、リングがでると、集めたリングの数で希望のグッズがもらえます。

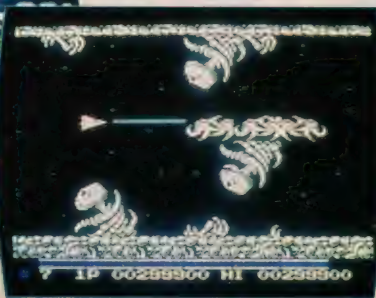


■コンスロットゲーム得点表

- |                     |                        |
|---------------------|------------------------|
| ★Tシャツ……………リング4点     | ★腕時計(ベラ)……………リング7点     |
| ★キャップ(帽子)……………リング6点 | ★ヨットパーカー……………リング8点     |
| ★ウエストバッグ……………リング6点  | ★ウィンドブレーカー……………リング10点  |
| ★トレーナー……………リング7点    | ★スタジアムジャンパー……………リング12点 |
- ※ご応募いただいた日から発送まで、約1ヵ月ぐらいいかります。  
※住所、氏名、電話番号などは忘れずに、正確に書いて送ってください。

**Konami**  
SOFTWARE  
コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 請国九段南ビル  
●MSXマークはアスキーの商標です。  
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。  
●新製品情報は TEL.03-262-9110





# 永遠のベストセラー

有史以来、無数のゲームが歴史の中へ消えていった。

日進月歩のパソコン界は、1年で1時代が過ぎ去って行きます。

ハイドライトが世に出た1984年暮、ロールプレイングゲーム(R.P.G.)は、当時、文字とグラフでゲームを進める小人数派の時代でした。

そうした時に、フルグラフィックスでアクション性の高いR.P.G.として登場したハイドライトは、Active R.P.G.という新境地を切り拓いたのです。

そのため、パソコンに慣れていない方にも、解りやすく操作しやすく、手軽に楽しんでいただける一方、慣れ親しんだ方やR.P.G.マニアの方にも、奥深く、十分味わっていただける作品として発売後2年目の今日でもヒットを続けています。

Active Role Playing Game



MSX2



**MSX2** RAM64K 3.5"1DD版¥6,800テープ版¥4,800  
(VRAM64KとVRAM128Kの2種類のプログラムを収録)

**MSX** ROM版8K以上 ¥5,800  
テープ版32K以上 ¥4,800

## A.R.P.G.とは

- アクションゲームのリアルタイム処理に
- ロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさと
- アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さを融合。

**MSX 8K以上ROM版**  
**すべてのMSXで作動!**

- マップやグラフィック等の内容はテープ版(32K)と変わりません。
- その上……5段階スピード調節機能が付きしました。
- さらに……テープやディスクを使わずにデータセーブが可能です。
- 電源を切る前に画面のパスワードを記録。
- 電源を入れた後、パスワードを入力して続きから開始。
- もちろん、テープ版同様、メモリーセーブ機能有り。

実体験ロールプレイング

## 体感ハイドライト!!

**ATTACK'86 IN NAGOYA 8.22 開催**

いよいよ今夏、名古屋市郊外にある愛知青少年公園に於いて ATTACK'86 in NAGOYAを開催いたします。内容は、オリエンテーリング形式で実際に皆さんに体を動してもらってハイドライトを体感していただきます。さらに、開発部員との交流やプレゼントもありますので、ぜひ御応募下さい。

- 募集人員 100名
- 日時 8月22日(金) 午前10時～午後5時  
午前10時に最寄りの地下鉄駅前に集合し、バスにより現地入りし、帰りは午後5時に地下鉄駅前で解散の予定です。
- 応募要項 官製はがきに住所・氏名・電話番号・年齢・会員の方は会員番号、Tシャツのサイズ(M・L)を明記して、T&ESOFT ATTACK'86 係まで(注)応募多数の場合は、7月31日迄到着分より抽選させていただきます。(この場合ユーザーズクラブ会員の方を優先させていただきます。)

発表は、アタックTシャツの発送をもってかえさせていただきます。

## T&ESOFT ユーザーズクラブ会員募集

①T&ESOFTユーザーズクラブ会員の発行②T&Eマガジン無料送付(年4回)③T&ESOFTマガジンの無料送付(年2～3回)④新製品情報など最新、T&ESOFTの最新情報を毎月発行⑤オリジナルグッズ(Tシャツ等)の割引(販売店の中から抽選で、新製品モニターになっていただきます。その他会員だけの楽しい特典を企画しています。応募要項⑥住所(TEL)⑦氏名(フリ

会員証作成の為、発行までに3週間必要です。

ガナを必ず)●年齢(生年月日記入のこと)●職業(学校名)●所有のパソコン機種及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です。)を明記の上入金300円、年会費1,000円を必ず現金書留で下記までお送り下さい。〒465名古屋市中東区豊力丘1810番地 株式会社ティーン・アンド・ソフト「T&ESOFTユーザーズクラブ」係

## テレホンサービス実施中

新製品の最新情報(発売予定日、開発状況等)お知らせしております。**名古屋 (052)776-8500**



# LAYDOCK

レイドック

MSX2 3.5"1DD版 ¥6,800

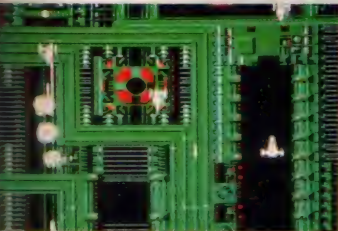
RAM64K・VRAM128専用

# 新弾

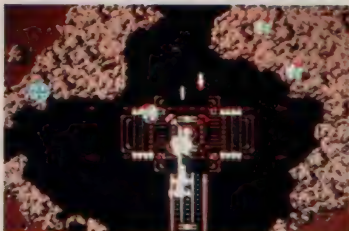
## ACTION



●敵基地内の光子炉を破壊するシーン



●宇宙基地



●惑星上



●敵基地内



●宇宙空間1

### ★72画面分がスムーズスクロール———/

- 細かく書き込まれた72画面分の背景が、1ドット毎のなめらかスクロール。
- 機体の動きは、一機最高16パターン切りかえのリアルアニメーション。
- ドット単位で弾をよけ敵機をかわす。命中の判定もドット単位。

### ★2人で遊べる新世代のシューティングゲーム———/

- 二人はどちらも主役ノ共同で出撃。ジョイスティック1台でも2台でもOKノ
- 合体するとプレイヤー2はオプション兵器をコントロール。(勿論、1人でも遊べます。)

### ★登録されたプレイヤーのレベルに応じて、敵もレベルアップ———/

- レベルとは、プレイヤー自身の実力を表し、得点とは別で、階級で示します。
- レベルアップに伴い、オプション兵器が順次使用。途中シーンからのスタートも可能。
- 最高レベルに達した方には階級章を進呈します。
- 敵は50種(300パターン)、巨大戦艦・巨大空母登場。
- オプション兵器は、自動照準ミサイル、自動追尾ミサイル(合体時)他多数。
- 1ステージは宇宙空間1、惑星上、宇宙空間2、宇宙基地、宇宙空間3、敵基地内の6シーンで構成され、レベルが上って次のステージへ進むたびに敵の攻撃が激しくなります。

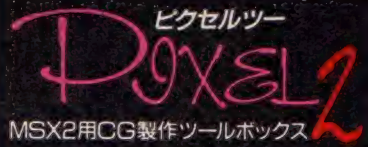
### ★光子炉を破壊して、“レイドック作戦”に成攻すると、アニメーションが登場します。(6シーン終了後)

### パソコンフリーク全員集合

主催 ●STAC会(T&E SOFT 他13社)  
共賛 ●NEC  
とき ●7月19日(土)、20日(日)  
10:00~17:00(両日共)  
場所 ●東京秋葉原ラジオ会館

### STACフェア開催

7階Bit-INN、8階ホール  
内容 ●NEC各機種でのソフトウェアビュー  
STAC会全社によるオリジナルグッズ即売会



MSX2 3.5"1DD版6,800円 (RAM64K/VRAM128K・64K)

### ハイドライド・レイドックの画面は、すべてこのツールを使用して開発

MSX2の機能をフルに生かした高性能グラフィックエディター・スプライトエディター・パターンエディターの3種類のプログラムセットです。

※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名、機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達ご希望の方は300円プラス)  
★マガジンNo.10ご希望の方は100円切手2枚(200円分)を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断り致します。)  
★カタログ86ご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断り致します。)



MSXマークはアスキーの商標です

**T&E SOFT**  
製造・販売・株式会社ティアーアンドイーソフト  
〒456 名古屋市長区豊が丘1810番地 052(773)7770

T&Eマガジン  
No.10請求書  
MSXマガジン8月号  
カタログ86  
請求書  
MSXマガジン8月号



7月下旬  
新発売

感動のラストシーンがキミを直撃!!

地球戦士

ライザ

MSXカセットテープ(2本組)  
(RAM32K以上)

¥4,800

ニュータイプSFロールプレイングゲーム

作者/九葉真 イラスト/真島真太郎

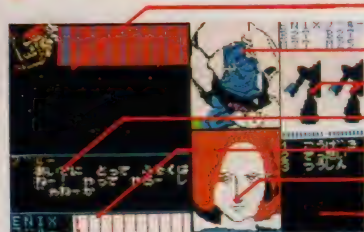
我々は放浪の民ガム人。愚かなる戦争によって我が大地ガム星を失った。我々は第2のガム星を見つけるべく、2億6千万光年の旅を続けてきた。そして今、ここに安息の地を見つけたのだ。その名は地球……………。

哀・戦士達  
おまえの墓標は俺の胸にきざむ。

- ①コスモスクリーン：流れる星、敵メカ登場シーン、戦闘シーン（ビームミサイル・接近戦・サイコ）すべてにアニメ効果を採用
- ②ライザエリア：キミとブルーの乗るメカ、「ライザ」の武器装備状況一目でわかる。
- ③メンバーエリア：状況によって、キャラクターの表情が変わり、キミにしかける
- ④メッセージウインドウ：それぞれの個性を重視したおもしろリアクション演出。
- ⑤HPスクリーン：キミとブルーのヒットポイントが一目でわかる
- ⑥オペレータエリア：オペレータ・ミオカ敬の強さ、地球の状況等の情報教えてくれる
- ⑦コマンドエリア：7種30数項目のコマンドをワンキーで入力できる簡単設定



主人公はキミだ リミ(16才)



※画面写真は開発中のものです。

ブルー(18才)

この3人の友情が  
地球の危機を救う。

- [5インチディスク版]PC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ……………¥6,800
- [3.5インチディスク版]FM77AV、FM77……………¥6,800
- [テープ版(2本組)]FM-7シリーズ、シャープX1シリーズ……………¥4,800

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン

MSXカセットテープ(2本組)  
(RAM32K)……………¥4,800

作者/TAMTAM©集英社桂正和



★少年ジャンプから飛び出したビッグヒーロー★

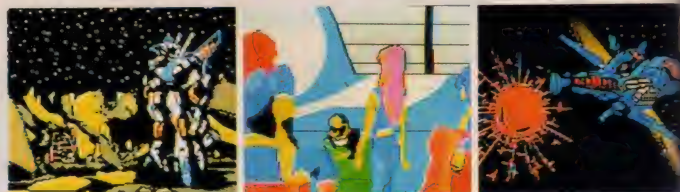
- 「なんですか?」モード  
指先カーソルで何でも見れる。女の子ばかり見ている、ドリムノートは見つからないぞ!
- リアクション豊富な対話型アドベンチャー  
原作の登場人物が本当に話している感じが最高!
- 戦闘モード付の親切設計  
行く先々で現れるキータクラー。リアルタイムのこの戦いがまた楽しい。キミはどの武器で戦う?
- [テープ版(2本組)]FM-7全シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-6001mk II (SR)、PC-6601 (SR)、PC-8801mk II (SR (FR, TR)), PC-8801mk II、PC-8801……………¥4,800
- [5インチディスク版]PC-8801シリーズ、FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F/VM/VF (2D, 2DD)……………¥5,800

SFサスペンスアドベンチャー

ザース

MSXカセットテープ(2本組)  
(RAM32K以上)……………¥4,800

作者/スタジオ・ジャンドラ



★SFサスペンスアドベンチャー★

- ここまで進化したMSXグラフィック!  
ハードの限界を超えた美しさに人気大爆発! 100色の中間色を使用グラフィック制作だけで約1年を費した超大作。
- 人類愛をテーマに繰り広げられるサスペンスウォーズ  
再びの世界破滅を防ぐには、狂ったオリオンを敵の手から奪還しなければならない。
- [5インチディスク版]PC-8801シリーズ、PC-9801/E/F/VM/VF (2D, 2DD)、FM-NEW7……………¥5,800
- [カセットテープ版]FM-7全シリーズ……………¥3,800



これはもう  
ナン・ストII!

Tokyo

MSX全国拡大版

7月下旬  
新発売

# ナンパスト

人工知能型シミュレーションゲーム

♥MSXユーザーの皆さん、お待たせしちゃってごめんなさい。あたしたちパワーアップして皆さんの相手しちゃうから、よろしくネ♥

**MSX**カセットテープ(2本組)  
(RAM32K以上)……¥4,800

作者/関野ひかる

- 新開発グラフィック処理ルーチンの採用により、色モレ、色バケはいっさいなし。
- MSX版はグリーンとグレードアップ。リアリティを追求し、地名や交通費を入力することによって、キミの地元でもナンパができる。
- さらに、ゲームエンドになってもリプレイ機能を使ってすぐにゲームができる便利設計。
- 女の子との会話は従来通り。限りなく人工知能に近づいた豊富なリアクション。
- このリアルなナンパ体験がキミをプレイボーイにする。ほらほら、そのひっ込みじあんのキミ。このゲームで訓練してステキな彼女をハントしよう!



- (5インチディスク版)PC-9801/E/F/M/VM/VF 2D、2DD¥6,400 2HD¥7,400
- (5インチディスク版)PC-8801シリーズ、FM-7、FM-NEW7、シャープX1シリーズ……¥6,400
- (カセットテープ版)PC-8801mk IISR (TR,FR)、PC-8801mk II、PC-8801、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……¥4,800

宮井雄二アドベンチャーの原点

## ポートピア連続殺人事件

**MSX**カセットテープ(RAM32K以上)……¥3,800



港神戸を発端に次々と起こる殺人事件。謎は謎を呼び、舞台は京都から淡路島へ。果して、キミは犯人を追いつめることができるだろうか!?

- (テープ版)FM-7全シリーズ、PC-8801シリーズ、PC-8001mk II/SR、PC-6001(32K)/mk II/SR、PC-6601/SR、シャープX1全シリーズ……¥3,600

マークはアスキーの商標です。

通信販売の  
御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)  
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号  
新宿アイリスビル7F  
(株)エニックス「通信販売」係

ファンタジー思考型反射ゲーム

## ドアドアmkII


**MSX**ROM版(RAM8K以上)……¥4,800


作者/中村光一 ©チュンソフト



頭をつかってエイリアンとどこまでもボクらのアイドルチュン君は、愉快なライバル、オタビオン達に追いかけられる。彼らをうまくドアの中に閉じ込めればひと安心。すべり台にハシゴ、アミ、ワーフ、釘、それにボーナスのキャンディが落ちていたりもう大変。変わらぬ人気の秘密は、思わずうならせる巧みな思考性とかわいいキャラクター。軽快な音楽によってくり広げられるファンタジーワールド

- (5インチディスク版)PC-8801シリーズ(SRはFM音源使用)……¥5,800
- (3.5インチディスク版)FM77AV、FM-77……¥5,800
- (テープ版)A面★PC-6001mk II/SR、PC-6601/SR(50面+50面)、B面★PC-6001(32K)、(20面+20面)……¥3,800
- (テープ版)FM-7全シリーズ……¥4,800
- (クイックディスク版)MZ-1500(100面)……¥3,800

販売元  株式会社 小西六エニックス

発行元  株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

※商品改良の為、予告なく商品の発売日・仕様等を変えることがありますので、その旨、御了承下さい。



# 魂をつらぬく 勇者のドラマが



MSXマークは、アスキーの商標です。

ファミコン<sup>®</sup> そして MSX<sup>®</sup>  
二倍の楽しみ!!

Who's really call me to go.

Going to the black rock castle of Dragon.

I'm just to run out of my country.

And I leave it all behind.

I will meet three brave men for one fate

To defeat the rascal big Dragon.

For rescuing a cute "princess".

Going to the dark clouds.

誰かが俺を呼んでいる

まろき岩のドラゴンの居城へ行くんだ

俺は国をとびだして

だけど、そいつは俺の決めたこと

俺は、運命にたぐられて 3人の勇士に出逢う

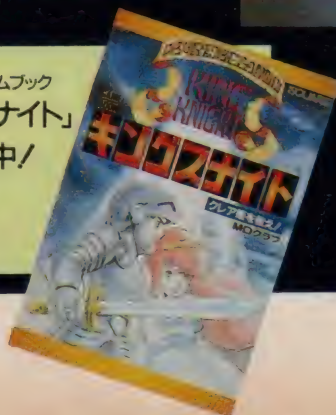
大敵ドラゴンを倒すため

かわいいクレアを救うため

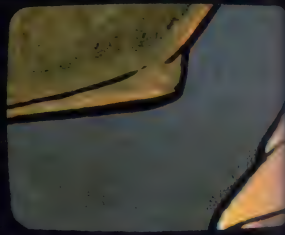
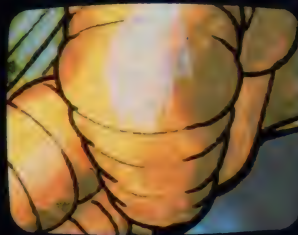
暗雲に向かってつき進む!

# キングスナイト

同名タイトルゲームブック  
「キングス・ナイト」  
好評発売中!  
価格680円



4人の勇者(レイジャック、  
トビー、カリバ、バルーサ)  
が4つの面からあらわれ、  
フォーメーションパーティ  
ーを作り姫を救い出すのだ。  
(この画面はファミコン用です。)



ファミリー コンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。

ゲーム内容に関する御質問は、  
ユーザー・サポート ☎03-545-



# いま、始まる。



予価 5,900円 ROM版  
(RAM16K以上)



にてお問い合わせ下さい。  
10:30~12:00 PM 1:00~6:00

※通信販売ご希望の方は、商品名、住所、氏名、電話番号を  
明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。

**SQUARE**  
スクウェア

〒104 中央区銀座3丁目11-13  
TEL. 03-545-3519



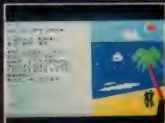
# 世の中、ます



ザ・リンクス誕生。  
**会員募集**  
 ザ・リンクスのネットワークサービスが  
 自由に受けられる会員を  
 募集します。  
※詳しくは資料をご請求ください。

## 面白さ広がる豊富なサービス

●**メールボックス** ザ・リンクスの中に用意されるあなたの専用私書箱です。会員同志やザ・リンクスが組織するスーパーエンジェルとの電子メール(手紙)交換などができます。



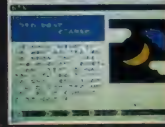
●**テレコム広場** 会員全員が何でも好きなことを連絡しあえる電子掲示板。色々なホビーやアイドルの情報、フリーマーケットやマニアの情報交換などの話題いっぱい広がる場です。



●**NEWS&ニュース** 独自の視点で収集したホットなニュースを提供します。一般のニュースのほか週末のレジャー情報(つり情報・サーフィンの波情報など)も提供します。



●**テレコムライブラリー** レジャー、トラベル、サイエンス、セキュリティなどの最新実用情報、面白情報を新しいセンスでとれどし提供するパソコンによるイエローページです。





# まず面白い。

## MSXパソコン通信。

## 日本最大のネットワークサービスを開始。

MSXに、ちょっとモノ足りなさを感じはじめているあなたへ。あなたのパソコンを電話回線につなぐだけで、未知の世界が始まるパソコン通信、ザ・リンクスネットワークが開始されました。多彩なサービスメニューの利用はもちろんのこと、誰もがメッセージの送り手として参加できるザ・リンクス。面白さがどんどん広がります。

大きな特長です。一旦、あなたのパソコンに転送されたプログラムは、通常のアプリケーションソフトとして自由に走らせて、ジョブを行わせることができます。

パソコン通信システムの比較(価格は当社調べ)

	THE LINKS	電 カ プ ラー	モデム付 電 話 機
通信速度	1,200bps	300bps	300bps 1,200bps
通信信頼性	○	△	○
RS-232C	本 体	約25,000円	約25,000円
通信アダプター	29,800円	約50,000円	約100,000円
システム価格 (パソコン本体別)		約75,000円	約125,000円

### 29,800円の 高性能リンクスモデムで 1200bpsのハイスピード通信



ザ・リンクスの通信システムは、高度な通信ソフトをROMに搭載したリンクスモデムをあなたのパソコン本体(MSX)に差込み、家庭の電話に接続するだけの簡単なシステムです。従来のカプラーを使ったシステムと比べて、RS232Cインターフェイスを不要とし、価格は約1/4と大幅に安く、通信スピードは4倍の1200bpsと高速です。また、独自に開発した高性能通信ソフトは、文字情報だけでなく、美しいカラーグラフィック機能をもつ。ゲーム、教育用ソフト、CGなどのプログラムやキャラクターのデータ転送ができるのが

### さあ、体験しよう。会員募集中

あなたもさっそくお申し込みください。ザ・リンクスのネットワークサービスを受けるには、ザ・リンクスモデムが必要です。お買い求めは、有名電気店・専門店などで。また通信販売も受け付けております。ぜひご利用ください。通信販売での組合せは下の表の通りです。

	モデム	送 料	入会金	年会費	合 計
	29,800円	500円	2,000円	3,000円	
Aセット	○	○			30,300円
Bセット	○	○	サービス	○	33,300円
Cセット			○	○	5,000円

※モデムとご入会をセットでされる場合は、入会金はサービスとなります。通信販売の詳しい資料をお送りしますので、下記までご請求ください。

〒604 京都市中京区烏丸御池下ル  
リクルートビル8F

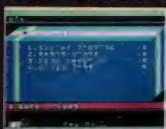
日本テレネット株式会社 通信販売MX係

# THE LINKS

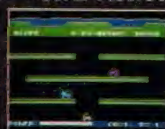
●**テレコムスクール** 幼児向け電子絵本から中高生のための教材プログラム、パソコン学習プログラムまで豊富な種類の教育プログラムを使って自宅で好きな時間に学べます。



●**ザ・リンクス デパート** ザ・リンクスの中にデパートがあり、気に入った商品の電子ショッピングが楽しめます。また、OGによるキャラクターの開発・販売なども行ないます。



●**ゲームボックス** ザ・リンクスならではの質の高い超面白ゲームを安価で提供します。人気ソフトを幅広く用意、定期的に新ソフトと入れ替え、オリジナルゲームも開発します。



## 日本テレネット株式会社

本 社：〒604 京都市中京区烏丸御池下ル  
リクルートビル8F TEL (075) 211-3441 (大代)

ザ・リンクスの詳しい資料をさしあげます。

ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入の上、右記の資料請求券を貼ってお申し込みください。  
MSは、アスキーの商標です。

資料請求券  
MSXマシンの  
利用



dexter  
soft

# ドラマを超えた熱いパッ



フォーメーション2

フォーメーション2  
**FORMATION 2**

偉大なる戦士たちに捧げる

日増しに激しくなるザナック軍の攻撃に耐えかねた地球連邦は、まだ未完成の形態可変戦闘メカ「イクスベル」を出撃させた。地上戦では機動ロボット、空中戦では多目的戦闘機に変身する「イクスベル」を操り、12種類の敵を攻撃せよ！平原戦、地上から変身の空中戦、海上空中戦、砂漠戦そして宇宙戦へ。変化に富んだスペクタクルが展開！最強機動要塞ジズリアムを破壊し、無事地球へ帰還できるか。

X-1用画面です。



★MSX ROM版 ¥5,700 (16KB) MSX1.11 どちらにも対応します。  
★CT版各 ¥4,500 ●X-1/C/F/Turbo ●PC-8801/mk II/SR/FR/MR ●FM-7/NEW7/77  
★FD版各 ¥6,800 ●X-1/C/F/Turbo (5'FD) ●PC-8801/mk II/SR/FR/MR (5'FD) ●FM-7/NEW7/77 (5'FD) ●FM-7/NEW7/77/77AV (3.5'FD) ©1985 LICENSED BY JALECO CO., LTD.

**忍者くん**

忍者くん参上！「魔城の冒険」

うなる手裏剣、はじける火花。攻める！かわせ！体当たり！呪われた城を舞台に忍者くんの大活躍。様々な武器を使う8種族の手強い敵を相手に孤軍奮闘。岩場の戦い、お城の戦い、いずれも手に汗握る大熱戦。油断大敵、しかも敵の親分は分身の術を使うのだ。敵に体当たりして失神させてから、得意の手裏剣攻撃を加えれば、キミはもう本物の忍者くん。シーン100までいければキミはスーパープレイヤーだ。



PC-8801用画面です

★MSX ROM版 ¥5,700 (16KB)  
★CT版各 ¥4,500 ●X-1/C/F/Turbo ●FM-7/NEW7/77  
★FD版各 ¥6,800 ●X-1/C/F/Turbo (5'FD) ●PC-8801/SR/FR/TR/MR専用 (5'FD) ●FM-7/NEW7/77 (5'FD) ●FM-7/NEW7/77/77AV (3.5'FD) ©1985 LICENSED BY UPL CO., LTD.

MSX ROM版「シティーコネクション」が5月末に新発売。価格5,700円



# ページ。デクスタソフト。

**JALECO®**  
株式会社 ジェレコ

事実は噂以上だった。驚異の3D立体構成怪奇roman、

「ナイト・ロアー」&「ナイトシェード」が織りなす

アクションアドベンチャーの世界。

アクションそしてスピード感に胸躍る「忍者くん」、

「フォーメーションZ」、「ピピ」。

デクスタソフトは

ドラマを超えた熱さに満ちている。

キャバを超える面白さにコンピュータは

オーバーヒートの警告を出している。



ナイト・ロアー

ナイトシェード

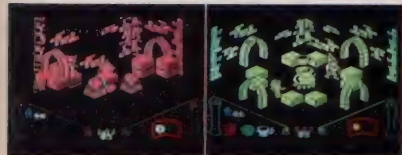
ピピ

## KNIGHT LORE

ナイト・ロアー

「伝説の狼男」呪いは永遠に!?

怪奇と幻想。ニュータイプのロールプレイングアドベンチャーゲーム「ナイト・ロアー」、いまその呪いは日本中を侵食し始めた。恐ろしい呪い——狼男にされてしまった兵士が訪れたナイト・ロアー城の迷路は恐怖の連続。わずか40日の間に魔法使いに14もの貢ぎものを持っていかねば兵士は再び人間に戻れない。3D構成の驚異の緊迫感! 襲いかかるゴースト、火の玉! 道を拓くのはキミの推理、判断、記憶だ。



★ MSX ROM版 ¥5,700(16KB)  
©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.

## Nightshade

ナイトシェード

「地獄の使者」にあなたは出会いましたか?

地獄の使者たちが乗ったナイトシェードの町を救え。300もの建物かひしめく町のどこに奴らはいるのだ。そして倒すための武器は一体どこにあるのか。無気味な町の中へ侵入した君は、一人で耐えられるか。大地が裂け、地獄の使者たちが地底へ堕ちてゆく感動のラストシーンを見ることは可能だろうか? 立体アクション・3Dロールプレイング・アドベンチャー+チェンジビュウ\*ボタンで真に迫る緊迫感!

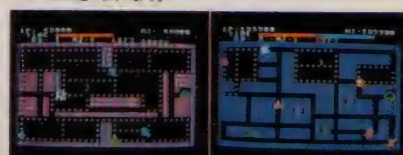


★ MSX ROM版 ¥5,700(16KB)  
©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.  
※画面を一面にしてスクロールさせ、現在地を反対側から見渡せる画期的な新機能です。

## PiPi

ピピ オウムのピピの大冒険

「グルグル半」から勇敢にも脱走をはかったオウムの「PiPi」。ガラガラ蛇を、怪獣メンダマを、番犬BOW BOWをかわしなから、牢を壊して脱出だ。ハンバーガー、柿、アイスクリーム、ビーナッツ、フィッシュ、ブレッドなどを獲得すれば5秒間はパワーアップ! その間にガラガラ蛇をやっつけろ。リズムカルなBGMに乗って、おしやれてかわいい「PiPi」がお尻をフリフリ、ユーモラスに走り回ります。



★ MSX ROM版 ¥4,800(16KB) MSX1.1IIどちらにも対応します。  
©1985 LICENSED BY UPL CO., LTD.

**dexter**  
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社

〒101 東京都千代田区外神田2-9-3ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表  
●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

MSX はアスキーの商標です。





ROM カードソフ  
**MSX** 8k  
 IM-01 ¥4,900  
 ジョイスティック使用可

# MSX

FROM

# IREM



発掘ソフト、キラキラ。



スペランカー新発売!!

地 底 探 険 ゲ ー ム



© 1985, 1986 IREM CORP. Licensed from Broderbund

TM

MSX は、アスキーの商標です  
 Innovations in Recreational Electronic Music  
**IREM**  
 アイレム販売株式会社  
 〒550 大阪市西区南本町1-11-1 日本興業ビル  
 ☎06(534)1060 アイレムサービス係



# SKYGALDO



クォーンVSバルダウ。  
この惑星間の戦いに決着を  
つけるべく使用された  
最終兵器BBMは、  
バルダウに強大な時空間  
振動を引き起こした！  
そして、覚醒する伝説の  
第4文明。  
今、新たな破壊と殺戮が  
バルダウに襲いかかる。  
脱出せよ！  
SKYGALDO //

高機動シューティングゲーム「スカイギアルド」

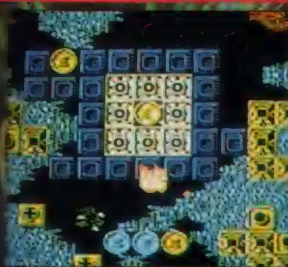
発売開始！！

MSX

MSX2

ROM

ROM8K以上 ¥4,800



- 飛行形、歩行形が、自由に変形可能な高機動アーマードスーツ SKYGALDO
- バリアー、可動照準装置、プラスター、地上魚雷を装備。
- 驚異の2層マップ構造による異次元戦闘空間が出現。
- 数々のトラップに埋められた地下、次々に敵が襲いかかる地上、そして空中。
- スムーズスクロールを実現したニュータイプ・シューティングゲーム。

SFXロールプレイングゲーム  
アウトロイド  
大好評発売中！  
MSX ROM2K以上  
¥4,800

※マジカルズウは、コンピュータセンター様の登録商標です。

マジカルズウ ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部 〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

●通信販売をご利用なさる場合は、プログラム名・機種・住所・氏名・生年月日・職業・電話番号を明記の上、右の購入申込み券を同封して、現金書留で上記ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社通信販売MX8係までご注文ください。郵送料は不要です。●当社ソフトウェア総合カタログをご希望の方は、住所・氏名・生年月日・ご使用機種・職業・電話番号を明記の上、右の資料請求券と70円切手2枚分を同封して、上記ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社カタログMX8係までご請求ください。

スタッフ募集中！●開発部 システムエンジニア、プログラマー ●営業部 営業スタッフ、商品管理スタッフ ●企画部 グラフィックデザイナー、編集スタッフ(詳細は電話でお問合せ下さい)

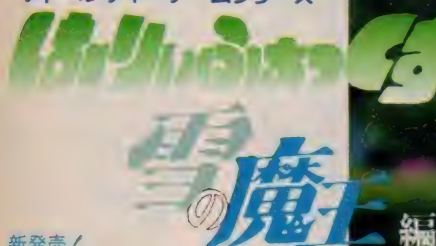
購入申込み券  
スカイギアルド  
MSXマガジン  
⑧

資料請求券  
スカイギアルド  
MSXマガジン  
⑧



# ついに、アドベンチャーはROM 512K ビット の時代!

アドベンチャーゲームシリーズ



新発売!

<b>MSX</b> (要16K RAM) ROM版	¥5,900
PC-9801F VF 5.2DD	¥7,800
PC-9801M VM 5.2HD	¥7,800
PC-9801U 3.5.2DD	¥7,800

好評発売中!

PC-9801シリーズ 5.2D 2枚組	¥7,800
PC-6001mkII / SR カセットテープ	¥4,200
<b>MSX</b> (要32K RAM) カセットテープ	¥4,200



新発売!

FM-77 AV 3.5.2D	¥7,800
好評発売中! X1シリーズ 5.2D	¥7,800
カセットテープ	¥4,200

PC-9801U2 3.5.2DD	¥7,800
PC-9801F 5.2DD	¥7,800
PC-9801M2 5.2HD	¥7,800
PC-9801/mkII/mkISR 5.2D	¥7,800
PC-6001SR 3.5.2DD	¥7,800
MZ-2500 3.5.2DD	¥7,800

は〜りいふおつくすキャラクターグッズのお知らせです。

今、ちまたで噂のは〜りいふおつくすグッズは、トレーナー(白)Mサイズ ¥3,500、ノート(ブルー)A4サイズ ¥200です。ただし、ノートは5冊以上まとめて申し込んで。申し込みは現金書留でマイクロキャビンまで!



## 不思議体験ゾーン! WORRY ウォーリイ

<b>MSX</b> (要32K RAM) カセットテープ	¥3,800
X1シリーズ 5.2D	¥6,800
X1シリーズ カセットテープ	¥3,800
MZ-1500 OD版	¥4,800

プリンセス ヒーロー

姫は英雄の手で

ロールプレイングゲーム

## リザード

<b>MSX</b> (要32K RAM) カセットテープ	¥4,800
FM-77シリーズ カセットテープ	¥4,800
FM-77シリーズ(L2/L4/AV対応) 3.5.2D	¥6,800



本物の  
醍醐味

ROM版

<b>MSX</b> (要16K RAM) ROM版	¥5,200
<b>MSX</b> (要32K RAM) カセットテープ	¥4,200

### パソコンフリーク STACフェア開催 全員集合!!

主催: STAC会(株)マイクロキャビン 他13社  
協賛: NEC  
とき: 7月19日(土)、20日(日)10:00~17:00(両日共)  
ところ: 東京秋葉原ラジオ会館内7階 Bit-INN、8階ホール  
内容: ●NEC各機種でのソフトウェアレビュー  
●STAC会 全社によるオリジナルグッズ即売会

## マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン  
〒510 三重県四日市市安島2-9-12  
TEL 0593(51)6482



またも、テレネットが放つ、アクション・ゲームの超話題作。

# 9月下旬、ゲーム界に宣戦布告!!

パソコンの常識を破る、美しく、素早い動きのビッグ・キャラ・ゲーム

PC-8801mkII SR/FR/MR/TR  
X1/X1C/X1ターボシリーズ ———— ディスク対応  
FM7/77シリーズ  
MSX ROM版  
全機種同時発売!!(9月下旬予定)



トーナメント・ゴルフ



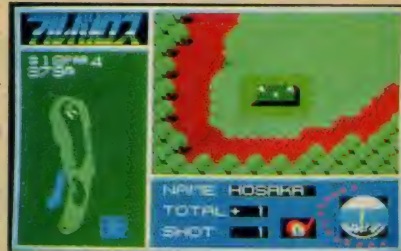
リアリズム

## 本物だけの魅力

あなたのゴルフ・センスがそのまま反映されるクラシカルな54ホール。

プレイは3人のパーティまでOK

- 海岸コース(初級)、丘陵コース(中級)、山間コース(上級)の各18ホール、合計54ホール
- 9ホールごとに軽快なメロディでティーブレイク。スコアを集計表示
- アメリカン・システムでハンディ・キャップを計算・登録
- プレイヤーは10人まで登録可能
- コースの凹凸を5cm刻みで再現
- バンカーやフェアウェイなど16段階の抵抗値を設定
- フック、スライスに加えてトップスピン、バックスピンも自由自在
- 極端な地形がないので、アベレージ・プレイが可能
- キー操作は簡単、進行もスムーズ



MSX ¥6,800 (ROMカセット1本+テープ2本組)

株式会社日本テレネット

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号  
TEL 03(268)1159

資料請求  
MSX用カセット  
ROM版





打率や守備率データが  
自由に入力できる  
超ベストセラーの野球ゲーム。

## 野球狂

©HUDSON SOFT

このカードはMSX用です



悲鳴を上げるほどの難しさ、面白さ。  
ヨーロッパで大人気のアクションゲーム。

## ジェットセットウィリー

©HUDSON SOFT



このカードはMSX用です

人気ゲームがカードでズラリ。

# カードで遊ぼ。

悪の浮遊大陸ゴードス相手に戦闘開始!  
全面スクロールのスペースアクション。

## スターフォース

©1985 TEKKAN LTD. and HUDSON SOFT



このカードはMSX用です



ほのぼのの気分の  
アクションゲーム。  
リズムに乗って  
プーヤンを助け出せ!

## コナミのプーヤン

©Konami 1985 HUDSON

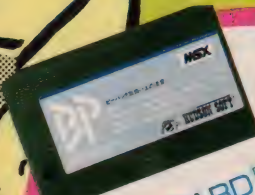
あのファミコンの名作がカードになった!  
心臓とっくん!のダイナマイトゲーム。

## ボンバーマン・スペシャル

©HUDSON SOFT



このカードはMSX用です



BEE PACK 980円

BEE CARD<sup>®</sup>が新しい。  
スリムでハンディなゲームソフトBEE CARD。  
専用のBEE PACKが1つあれば、あとはカードを差し込みパソコン(MSX)につなぐだけ。話題の人気ソフトが、思うぞんぶん楽しめる。遊びに行く時は、忘れずに——BEE CARDで友だちに差をつけろ!

ハドソンのカードソフト  
BEE CARD<sup>®</sup> 続々登場!  
ご期待ください。

適応機種 MSX  
価格 各4,800円  
MSXはアスキーの商標です



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT<sup>®</sup>**

本社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ☎011-841-4622  
東京/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル ☎03-260-4622  
大阪/〒556 大阪市浪速区下寺2丁目3-2 ☎06-644-4622  
営業所/東北・金沢・名古屋・広島・福岡・沖縄・アメリカ・イギリス・西ドイツ





釣れるもんなら釣ってみな。

フィッシングシリーズPart1

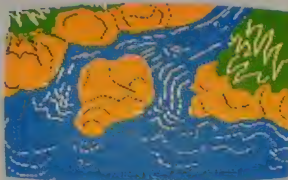
(実戦・釣りシミュレーション)

# THE BLACK BASS

ジョイスティック対応なので、いっそうリアルに楽しめる。

釣りキチも、ゲームフリークも、フツの人も、分けへだてなくエンジョイできる、実戦・釣りシミュレーションゲーム「ザ・ブラックバス」がMSX版で登場。PC-98、FM-7などで、すでにオモシロさは実証済みだ。今回、さらにジョイスティック対応となり、楽しさドンと三重丸。釣りのポイントを決めて天候・時間をセッティングすれば、あとは君のうで次第である。

高速グラフィックにより、描画スピードは瞬時です。



MSXテープ版(RAM32K) ¥4,800

プログラマー／開発スタッフ募集中



株式会社ホット・ビー  
〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル  
TEL. 03-360-3623

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めにならない場合、郵便局にてお申し込み下さい。  
●口座番号／東京2-190317 ●加入者名／株ホットビー ●金額／代金合計 ●通信欄(裏面)／ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk (1週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留を御利用下さい。)

資料請求  
MSX  
マガジ  
8月号



## FMオートアレンジャー

〈CMP-01〉ROM ¥9,800



メロディーはキーボードでリアルタイム入力、伴奏とペースはコード進行と演奏パターンを入力すれば自動的にアレンジ。また、メロディーにハーモニーをつけるのもオート。もちろん同時最大8

音をFM音源で演奏。ミュージック・パッドを使えば、操作性も一段とアップ。



## FMオートアレンジャー UTILITY

〈CMP-03〉ROM ¥9,800

CMP-01用のベース、伴奏パターンを各々96種内蔵しているため、ますます作曲が楽に。他に音色バンク間の入れ換え、メ

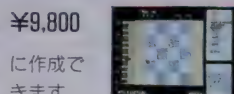
ロディーとメロディーのリンク、RXやFB-01とのバルクデータのセンド・レシーブなどの機能があります。



## PSエディター

〈CMP-02〉ROM ¥9,800

ポータートーンPSR-70のミュージックプログラマーのデータをMSXで編集できます。ミスタッチの修正もおもしろいまま。また、リズム、ベース、バックパターンを各10種内蔵しているほか、自在



## ミュージックパッド

〈MMP-01〉¥19,800

ワンタッチ入力の入力装置です。目的のコマンドの描かれているところを、軽く指で触れるだけで入力できます。スイッチ部のシートは差しかえできます。

\*FMオートアレンジャーシート(MPS-01) ¥2,000

で、あらゆる用途に使用できます。  
※ミュージックパッドを使用するためには、これをサポートしたソフトウェアと、それに対応するミュージックパッドシート(別売)が必要です。



## ベーシックヘルパー

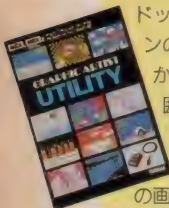
〈PAP-01〉¥9,800

(ROMカードリッジと専用シートがセット)

ベーシックヘルパーはミュージックパッドを使用して、BASICプログラムの入力を簡単にするためのソフトです。付属の専用シート(ミュージックパッド用)には、BASICに必要な殆どのコマンドが描かれています。スイッチを軽く押すだけで、字数の多いコマンドもワンタッチで入力できます。マシン語の入力に便利な16進キーや、スプライトエディターなどのちょっと便利なメニュー内蔵。

## グラフィックアーティスト UTILITY

〈GAR-02〉ROM ¥7,800



GAR-01で使える16×16ドットのブロックパターンの作成機能、背景画面から16×16ドットの範囲を切りとってスプライト化する機能、あるスクリーンモードの画面データを他のモー

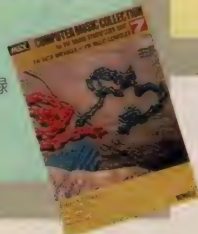
ドのデータに変換する機能、漢字ROMを併用して漢字をブロックとして登録する機能など、プログラム作成でもユーティリティツールです。



## コンピュータ・ミュージック・コレクション7

〈CMC-07〉¥2,400  
(カセットテープ「Like A Virgin」)

マドンナの「Like A Virgin」、マイケル・ジャクソンの「The Girl Is Mine」のほか、に、シリーズ初のポッ



## YAMAHA MUSIC SOFT LINE UP

### コンピュータ・ミュージック・コレクション

- Vol.1 月の光.....¥2,400
- Vol.2 スウィートメモリーズ.....¥2,400
- Vol.3 素顔のままで.....¥2,400
- Vol.4 ビートルズ.....¥2,400
- Vol.5 ピーターと狼.....¥2,400
- Vol.6 スクリーン.....¥2,400
- Vol.7 ライク・ヴァージン.....¥2,400

### COMPUTER MUSIC WORKSHOP

- 1. KEYBOARD CHORD MASTER.....¥6,500
- 2. KEYBOARD CHORD PROGRESSION I.....¥6,500
- 3. GUITAR CHORD MASTER.....¥6,500

### COMPUTER MUSIC PROGRAM

- 1. FM AUTO ARRANGER.....¥9,800
- 2. PS EDITOR.....¥9,800
- 3. FM AUTO ARRANGER UTILITY.....¥9,800

### FM VOICE DATA 96

- 1. FM VOICE DATA 96.....¥2,800
- 2. FM VOICE DATA 96e.....¥2,800

### DIGITAL SOUND LECTURE(VIDEO)

- 1. DX7 PLAYING TECHNIQUE.....¥9,800
- 2. DX7 VOICING TECHNIQUE.....¥9,800

### DX7 VOICE ROM

- 101. KEYBOARD, PLUCK & TUNED PERCUSSION GROUP.....¥8,500
- 102. WIND INSTRUMENT GROUP.....¥8,500
- 103. SUSTAIN GROUP.....¥8,500
- 104. PERCUSSION GROUP.....¥8,500
- 105. SOUND EFFECT GROUP.....¥8,500
- 106. SYNTHESIZER GROUP.....¥8,500
- 107. SPECIAL SELECTION "DAVID BRISTOW".....¥8,500

### DX21 VOICE DATA BANK

- 1. SYNTHESIZER & SOUND EFFECT.....¥3,600
- 2. KEYBOARD PLUCK & PERCUSSION.....¥3,600
- 3. SUSTAIN & WIND INSTRUMENT.....¥3,600

### DX100/27 VOICE DATA BANK

- 301. INSTRUMENT GROUP.....¥2,400
- 302. SYNTHESIZER, PERCUSSION & SOUND EFFECT GROUP.....¥2,400

### RX15 RHYTHM DATA BANK

- 1. ROCK Vol.1.....¥2,800
- 2. ROCK Vol.2.....¥2,800
- 3. SWING & SHUFFLE Vol.1.....¥2,800

### RX11 RHYTHM DATA BANK

- 101. ROCK Vol.1.....¥2,800
- 102. ROCK Vol.2.....¥2,800
- 103. SWING & SHUFFLE Vol.1.....¥2,800

### RX21 RHYTHM DATA BANK

- 201. ROCK Vol.1.....¥2,400
- 202. ROCK Vol.2.....¥2,400



# CHAMPION BOULDERDASH TOURNAMENT

好敵手との熱い

戦いが待っている。

## チャンピオン・バルダーダッシュ トーナメント開催!!

白熱の18日間。最後に勝ち残るのは君だ。

「チャンピオン・バルダーダッシュ」MSX版を持っているキミ、どう、ウデをあげたかな? そんな君のジツリョクを試してみよう。というわけで、トーナメントを開催する。ウデに自信のあるキミ、あんまり自信はないけど、とにかくグワンバル! というキミ、これから「チャンピオン・「バルダーダッシュ」を買ってピンピン トクンというキミ、とにかく挑戦してみよう。

### ■参加資格

「チャンピオン・バルダーダッシュ」MSX版を持っている人なら誰でも参加できます

### ■トーナメントの方法

下記の各会場で予選トーナメントを行い、得点によって、ライセンス・カードを発行します。予選期間中の上位60名を選抜し、本戦決勝大会を開きます

### ■参加賞

挑戦者にはもちろん、オリジナルグッズをプレゼントします。

### ■予選トーナメントの会場(開催店舗)

1. OZ大泉店(練馬区) 2. 西友赤羽店(北区)  
3. 西友大森店(品川区) 4. 西友戸塚店(横浜市)  
5. 西友小手指店(所沢市)  
6. 西友常盤平店(松戸市)

### ■本戦決勝大会の会場

新宿アルタ7階 スペースアルタ

### ■開催スケジュール

予選会 昭和61年7月20日~8月7日

本戦会 昭和61年8月10日

詳しくは、予選トーナメント開催の上記西友6店舗に備えつけのポスターまたは、パンフレットをご覧ください。

### ■お問い合わせ先

TEL03-499-1420

チャンピオン・バルダーダッシュトーナメント実行委員会

### ■参加賞はナント100種類

バルダーダッシュ・トーナメント参加者には、ピンからピン? までナント100種類ものキミだけのオリジナル・グッズが待っている。さあ、何を手に入れるかは、キミのウデ次第。



All Prices Listed with 8000 Yen. © 1980 First Step Software, Inc. First Step Software, Inc. is a trademark of First Step Software, Inc. Boulder Dash™ is a trademark of First Step Software, Inc. Product designed by International Computer Games. Listing furnished from First Step Software, Inc. © 1980 COMPTON. ALL RIGHTS RESERVED.

**MSX ROM ¥5,900**

・MSXマークは株式会社アスキーの商標です

### モニター募集のお知らせ

「チャンピオン・バルダーダッシュ」MSX版についてイロイロなご意見、ご感想をいただくモニターを100名募集しています。ご希望の方は官製ハガキに(1)お名前(2)ご住所(3)電話番号(4)年齢(5)職業(学年)(6)所有ハードのメーカー、機種名(複数の場合はすべて)を必ずご記入のうえ下記宛お申込みください。#お申込み先 〒107港区南青山7-1-21-206チャンピオン・バルダーダッシュ・トーナメント実行委員会BDファンクラブモニター募集係※申込み者多数の場合は抽選のうえ採用者にご通知いたします。



# CHIEF DEER

HYPER DUAL ARMER  
テグザー

激烈に登場、待望の

MSX

ROM版!!

好評発売中!!

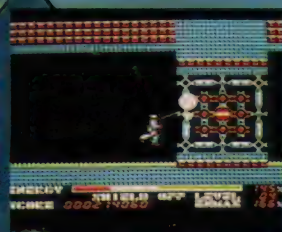
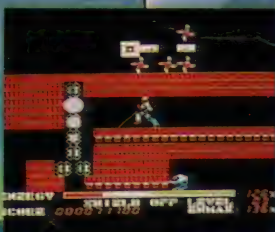
MSX

16K以上、ROM版

●ジョイスティック & キーボード対応

¥5,800

このROM PACKは MSXのマークがついているパーソナルコンピュータ(16K・32K)用です。



MSX はフロッピー社の商標です。

©1986 GAME ARTS CO., LTD.

〈テグザー〉MSX ROM版は、ジャパン・ソフト・サービスが、ゲームアーツより独占販売権を取得、製作から発売まで、その一切を担当しています。

●通信販売をご希望の方は、現金書留で料金と商品名、機種名を明記の上、ジャパン・ソフト・サービス宛お送りください。

(送料サービス、速達希望の方は300円プラス)

●製作・総発売元

Computer Soft Ware for Tomorrow

株式会社ジャパン・ソフト・サービス

JAPAN SOFT SERVICE

本社/広島県福山市引野町2丁目194番地 TEL (0849) 41-8858 7千21

東京 (03) 345-9447 / 東海 (0582) 47-5691 / 神戸 (087) 861-8844

福山 (0849) 41-8858 / 広島 (082) 249-3395 / 福岡 (092) 863-3141

北九州 (0979) 24-5348

お問合せは、お近くのJSSまで



SFX リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム

サンダーボルト

# Thunderbolt

NEO伝説DESTRUCTION POINT NO.2

NEO伝説



## 今、巨大な力 サンダーボルトが静かに目を覚ます...

ROM版8K ¥5,800にて発売開始 //

MSX1でも2でも動きます

### SFXシステム搭載 //

#### スペック

●各種アニメーション効果(NEOの目がまばたきする様な細かい点にも気を使っています)背景はパターンにて何らかのアニメーションが行なわれています ●ゼータ2000で好評を得たハイクオリティサビゲシステム搭載 ●高速スクロール ●画面は大型のキャッチボールを助けるため、ほとんど画面一杯を使用し、大スクリーンを再現 ●データはMSX7に迫る繊細グラフィックで約800画面に達 ●入れれば約1000画面以上 ●マルチウィンドウ機能は、NEOの各種UI表示と、NEOがあなたに話しかける時に使用されます ●NEOはいつでもゼータ7(モビルスーツ)との変身が可能です ●NEOは各種サイキックパワーを使う事が出来ます ●雨、風、地震など各種自然現象が大迫力で発生します ●戦闘は純全リアルタイムです。

### NEO伝説シリーズプレゼントのお知らせ

ゲームに入っているアンケートハガキをお送り下さい。NEO伝説シリーズNo.1からNo.5まで全員とられた方の中から抽選で純銀製のNEO戦士認識書をプレゼント致します。(認識番号は10,000番台から)ゲームを最後まで行った方は、その時の様子と、なかった期間を書いて、ハガキをお送り下さい。(ただし、先にアンケートハガキを送って頂いた全員になっている必要があります)No.1からNo.5まで解いた方は、抽選(当選確率が高い!)で、純銀製のNEO戦士特別認識書をプレゼント致します。(特別戦士認識番号は1番台から)これは、非常に貴重な高いものですので、申し訳ありませんが、シリーズNo.1からNo.5まで全員とられた方のみが対象とさせて頂きまして、併せてお答え下さい。

SF・リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム

ゼータ2000

# ゼータ2000

NEO伝説DESTRUCTION POINT NO.2

テープ版32K以上

¥4,800

MSX1でも2でも動きます



株式会社ピクセル 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-18-4 和ビル3F 303号 ☎03(476)3109

通信販売ご希望の方 大至急速達にて発送致します。ゲーム名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でお申し込み下さい。(送料無料)

資料請求券  
MSXマガジン



好評発売中!

# city CONNECTION

シティ・コネクション



MSX ROMパック JX-10 ¥5,700



▲アメリカ



▲イギリス



▲フランス



▲ドイツ



▲インド



▲日本

走り出したら止まらない!!

スーパーマシン  
「クラリスカー」が  
世界を駆けぬぐる!

スピード狂少女クラリスが、世界のハイウェイを走りまわって各国はもう大騒ぎ! 美しい背景を舞台にくり広げられるクラリスカーとパトカーたちのハチャメチャパニックカーチェイス!!

世界6カ国の風景が  
次々に登場!!

○軽快な音楽によって次々に美しい風景が登場! ついついゲームプレイにも力が入っちゃうって訳だ。一度プレイすればこのトリップ感覚に夢中になることうけあいだ!

JALECO®



面白さ2本立てで  
新登場!

# 忍者 じゃじゃ丸くん

MSX ROMパック JX-11 ¥5,700

忍者びやびや丸、只今参上!!

ファミコンで大人気のじゃじゃ丸くんがMSXで登場!



裏切者のなます太夫がわれらのアイドルさくら姫をさらってしまった!! 兄、忍者くんは修業の旅。留守をあずかる弟、じゃじゃ丸くんが1人で助けに行くことになった。はたしてじゃじゃ丸くんは妖怪たちを倒して、なます太夫からさくら姫を救いだせるだろうか…!!

秘技 ガマパックの術!!



あることをするとカエルが「パツワ」が登場、妖怪たちを金しぱりにして食べていくという必殺の術!!



©1985 JALECO LTD. MSX はアスキーの商標です。

頭を科学する

JALECO®

株式会社 シヤレコ

〔本 社〕〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9

TEL.03-420-2271

〔大 阪〕〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F

TEL.06-203-0081

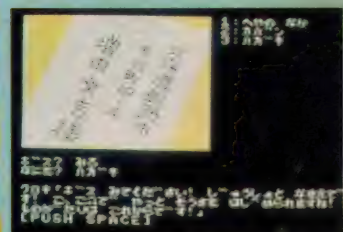
※画面写真はファミリーコンピュータ版のものです。





## 北海道連鎖殺人

## オホーツクに消ゆ



ある朝、東京湾、晴海埠頭で一人の男の水死体が発見された。身元不明、推定年齢40歳前後。事件は、一見、酔っぱらい同士のケンカ、あるいはヤクザ同士の抗争が原因の、単純な殺人に思われた。しかし、捜査は予想外に難航し、事件は思わぬ方向へと発展する…。遺留品をもとに捜査をすすめるうち、被害者は北海道の増田文吉と判明。捜査陣は色めきたって北海道へと飛んだ。だが、そこで彼らが知ったのは、増田は事件の第一被害者に過ぎないということだった。釧路、網走、知床、紋別…。道東を中心に第二、第三の殺人が発生し、犯罪史上稀に見る連鎖殺人事件へと発展していった。

## 主な登場人物

新田哲二……警視庁捜査一課のベテラン刑事。ゲーム中、プレイヤーは彼の役を演じる。

黒木五郎……新田の部下。東京での捜査だけを行ない、北海道には同行しない。

猿渡俊介……釧路署の若手刑事。北海道の捜査では、彼が新田の部下となって働く。

山辺則之……釧路署の署長。脇役的存在。

増田文吉……北海道連鎖殺人事件の第一の被害者。

飯島幸男……北海道の網走から西におよそ10キロの北浜に住む老人。楽隠居の毎日をおくるかつての地元有力者。

野村真紀子……摩周湖にたたずむ謎の女性。湖水を淋しそうに見つめる彼女は、いったいなにを思っているのか…。

エミー……東京、高田馬場のキャバレー「ルブラン」のNo.1ホステス。

■原作 堀井雄二

●画面に表示されるコマンド群の中から目的の言葉を選ぶ選択式のテンキー入力を採用。スピーディーでスリリングなゲーム展開が楽しめます。●メモリ32K以上のMSXで遊べます●カセットテープ2本組 ●定価3,800円



# TZR グランプリライダー

エキサイティングが面白い



協力：ヤマハ発動機株式会社

きみはグランプリライダーだ。これから始まる永いレースを勝抜かなくてはならない。マシンは160ps/13800rpm、最高速度296km/hのモンスターだ。スロットルを開くとタコメーターの針は瞬時にハネ上がる。レスポンスは最高だ。ギアをローに入れさあスタート。レッドゾーンに注意しシフトアップ。タコメーターをよく見てパワーバンドをはずすな。コーナーはバンク角に気をつけスピードをおさえろ。ストレートはメイトパイとばして他のマシンをブッチぎろう。勝者には次のレースが待っている。

最強のバイクレースゲーム。ついに登場。ライダーの視覚を忠実に再現し、まるで本当にマシンにまたがっているように水平線が傾き画面が左右に動く。さらにクロスレシオの6速ミッション(オートマモードあり)、アナログ式タコメーターなどマシン本体もミニアックに再現。本物と違うのはクラッシュしても痛くない点だけ!

※メモリ16k以上のMSXで遊べます。7月中旬発売予定、価格5,800円(送料400円)

MSX はアスキーの商標です。





# TZRグランプリライダー エキサイティングキャンペーン

協賛各社より合計169名にすてきなプレゼントが当たる!!

## YAMAHA

ヤマハ発動機(株) 提供

### ①アポロキャップ(黒)…5名

これをかぶって、太陽の真下で遊んじゃおう

### ②リスト・ウォッチ・レーサ…3名

野獣の眼光のように、キミの腕が怪しく光る

### ③スタンドアップ・ボールペン…30名

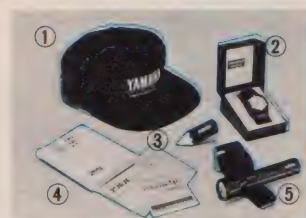
ピョコンと起き上がっちゃう2.2cmボールペン

### ④ファーストエイドキット…10名

アウトドアライフもこれさえ揃えばもう安心

### ⑤テクナライト…3名

雨にも風にもマケナイ、両手が使える防水ライト



(株)新井広武 提供

### ①ディパック…3名

ツーリングにはもってこい。何でも入ってしまう、ARAI特製ディパック

### ②Tシャツ…5名

これを着ると誰もが振り向く、君は、思わず人気者! 特製Tシャツ

### ③レーシングステッカー…10名

雨や強い日差しにも強い。オリジナル特大ステッカー



(株)田宮模型 提供

### ①YZR500とストレートランライダー…10名

1983年、世界GP500ccクラスで最速と言われたように、ストレートコースを

疾走するポーズがカッコイイのだ

### ②ケニーロバーツYZR500…20名

マシンを極限まで倒し込んだ、ハングオン・スタイル。スリリングなコーナーリングの情景作りが楽しいっ!



## オートバイ

月刊「オートバイ」提供

### ①ステッカーセット…30名

用途に合わせて貼ってみよう、月刊「オートバイ」特製ステッカー

### ②Tシャツ…20名

バックプリント付き、カッコいいオリジナルTシャツ

### ③キーホルダー…20名

タフなキミにはピッタリだ。本革製オリジナル キーホルダー



バイクレースゲーム「TZRグランプリライダー」の発売を記念して、抽選でこのページのノベルティを合計169名様にプレゼントします。

#### 応募方法

お買い上げいただいた「TZRグランプリライダー」ゲームパッケージに入っているアンケートハガキに答えてお送りください。

#### 締切

昭和61年8月末日(必着)

#### 発表

賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

#### 協賛

ヤマハ発動機株式会社、株式会社新井広武  
株式会社田宮模型、月刊オートバイ(順不同)

※なお賞品はかつてながら当方で選らばせていただきます。あらかじめご了承ください。



ラファエル王子の大冒険。

このことを知った隣の国のラファエル王子は、姫を助け出す決心をしました。彼は背が低く、気も弱い王子なのですが、全身の勇気をふるい起し魔王の城にいこうというのです。城の中はまるで迷路のようになっていました。いろんな色のトビラがあり、トビラと同じ色のカギがないと次の部屋に進むことができません。しかも魔王の手下達がいろんなワナをしかけて待ち伏せをしています。



むかし、むかしのお話です。マルガリータ姫という、それはそれは美しいお姫様がいました。マルガリータ姫は姿だけでなく歌声の美しさも遠くの国に知れ渡っていました。ところがある日のこと。魔王のメフィストが自分の歌人形にするためにお姫様をグロックン城に連れ去ってしまったのです。その日からマルガリータ姫は歌うのをやめてしまい、毎日毎日泣いて暮らす日が続きました。

ザ・キャッスル

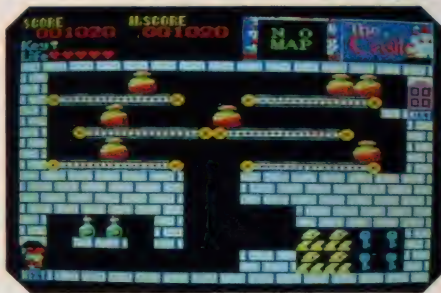
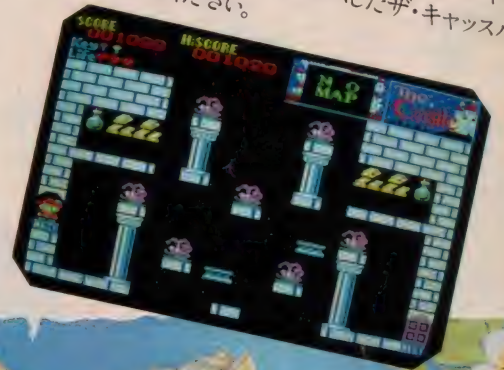
# The Castle

ILLUSTRATED BY めるへんめーかー





たくさんの部屋を冒険して王子はやっとマルガリータ姫を見つけました。「姫、ラファエルが助けにまいりました」「ああ、ラファエル様この日がくるのを信じておりました」  
こうして、姫には歌声がもどり2人は幸福に暮らしました。  
というわけで、パズル、アクション、アドベンチャーの面白さを100部屋分ミックスしたザ・キャッスルをお楽しみください。



敵に追いかけられたり地下水の中にもぐったりしながらラファエル王子はどんどんお城の奥に進みます。

「あっ! あれはなんだ」

なんと地下深くには森の妖精が捕らわれていたのです。「たすけてくれてありがとう。おれいに赤い鍵を差し上げます。大切に使ってください」

妖精はそうやって赤い鍵を差し出すと、どこかに行っていました。

## ザ・キャッスル 好評発売中

定価5,800円(送料400円)

メモリ8k以上のMSXで遊べます。

ROMカートリッジ ジョイスティック使用可

ゲームの経過を記録するためにはデータレコーダが必要です。

PC-8801/mkII/SR/TR/MR/FR対応

PC-9801/E/F/M/U/V対応

X1/C/D/turbo/F対応

FM-7/NEW7対応

FM-77/AV対応

5-2D 6,800円

5-2DD 6,800円

5-2HD 7,800円

3.5-2DD 7,800円

テープ 3,800円

テープ 3,800円

3.5-2D 6,800円





ASCII SOFTWARE

本格的シミュレーション野球ゲーム

# 新ベストナイン プロ野球

V-RAM128KのMSX2マシンで遊べます。3.5-2DD 定価7,800円(送料400円)



## 選手データのバージョンアップサービス開始

MSX2用新ベストナインプロ野球

お持ちのMSX2用新ベストナインプロ野球3.5-2DDフロッピーディスクをお送りください。有料(郵便小為替2,000円)で、最新データに書き換えてお返しします。

<申し込み方法>

住所、氏名、電話番号を書いたものと、お持ちの新ベストナインプロ野球(3.5-2DD)フロッピーディスク(生ディスクは不可)さらに2000円の郵便小為替を同封し、右記のところまで直接お申しつけください。

尚、お申し込みの際、ディスクが破損しないよう厚紙などで補強するようお願いいたします。また、新しいデータに書き換えたディスクをお返しするまで約2週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。

〒107 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー営業部直販

(MSX2新ベストナインデータディスク)係

※バージョンアップサービスはショップではあつかいませんのでご注意ください。



あのベストナインプロ野球がついにMSXに新登場。あなたが監督になってペイントレースを戦う、プロ野球ファン待望の本格的シミュレーション野球ゲームです。

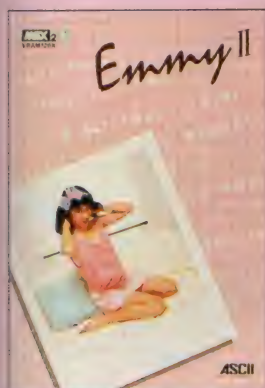
各チームのユニフォームも鮮やかに、代打や代走、バントやエンドラン、あなたの作戦によって選手が投げて、打って、走ります。セパ両リーグ12球団の選手データを野手は長打力、速球眼、守備力、など、投手は球速、コントロール、球のキレ、など各8項目にわたってデータ化して、選手の個性を忠実に再現しました。

試合の結果、選手の成績をディスク上に記録することによって、データ管理プログラムが、チームの勝敗、打撃部門(打率、打点、三振他)、投手部門の成績(防御率、勝、敗、セーブ他)を一目瞭然に表示します。その結果、単なる一試合の勝負だけでなく、長期的な戦いであるペナントレースや、首位打者や最多勝などの個人タイトルの争いも実現しました。



# Emmy II

(エミーII)



## 驚異のデジタイズ画面!

今エミーがあなたに語りかけます。

16才の可愛いエミーと、お話してみませんか?もちろん、彼女は女の子ですから、急に冷たくなったり、とんちんかんことを言ったりもします。でもそれは、あなたの言ったささいな言葉が原因なのです。本当は、あなたのことでいっぱい彼女です。MSX2のデジタイズ機能をフルに使用したこのゲームで、本物のエミーと友達になりませんか。エミーのポーズは、心のバロメータです。

V-RAM128KのMSX<sub>2</sub>マシンで遊べます。3.5-2DD 定価7,800円(送料400円) © 工画堂スタジオ

# コスミックソルジャー



## 母星に自由を! 星々の未来を担って

あたま 無数の勇者が宇宙を彷徨う。

自由を求めるソルジャーの最終目的は、サイキック能力を開放する処方ファイルの奪取だ。このファイルは、銀河帝国の陰謀により封鎖されたもの。ソルジャーはつれの美人アンドロイドと共に、帝国支配下の星々を捜査する。行く手に立ちふさがる敵を撃破したり、買収し情報を入手したり、また数々の困難が待ち続けている。MSX<sub>2</sub>で初のディスク版、本格ロールプレイングゲームが、このコスミック・ソルジャーなのだ。

V-RAM128KのMSX<sub>2</sub>マシンで遊べます。3.5-2DD 定価7,800円(送料400円) © 工画堂スタジオ



ASCII SOFTWARE

# WARROID

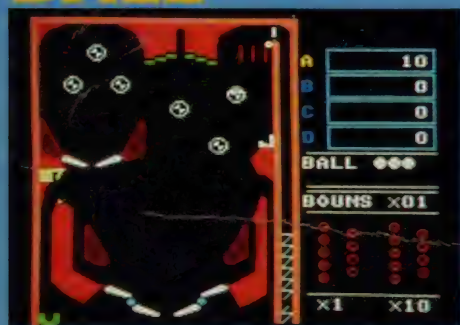


2機のウォーロイドが、ビームとキックを使って、相手が倒れるまで闘う、迫力満点のバトルアクションゲームだ。神殿、ピラミッド、巨大な機械、洞窟など、美しく変化に富んだ背景は全部で16面。ウォーロイドのリアルな動き、MSXの機能をフルに生かした、グラフィック、サウンド、スピードなど魅力もいっぱい。手に汗握って、思わず熱中してしまうオモシロゲームだ。2人で同時にプレイすれば、楽しさも倍増。友達や家族とワイワイ言いながらプレイできる、ネアカでナウイゲームがこの“WARROID”なんだ。

●RAM容量16K以上のMSXで遊べます。●ジョイスティック対応 ●ROMカートリッジ ●定価5,800円

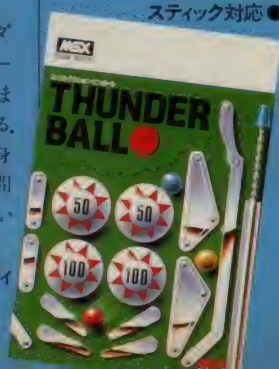


# THUNDER BALL



キャッスル、ウォーロイドと並ぶアスキー・ソフトウェアコンテストのグランプリ作品がMSXで登場。画面を自由に設計して遊べるピンボールゲーム「サンダーボール」。マルチボールやエキストラボール、センターポストなど多彩な機能と豊富な役物が自慢のタネだ。また、ボール数やスピード、重力なども自由に設定できる。迫力あるサウンドとリアルなボールの動きを、あなた自身のオリジナルのピンボール台でお楽しみください。瞬間的に呼び出せる、サンプルのピンボール台も10面ついている。

●RAM容量16K以上のMSXで遊べます。●ジョイスティック対応 ●ROMカートリッジ ●定価5,800円



# RED ZONE レッドゾーン

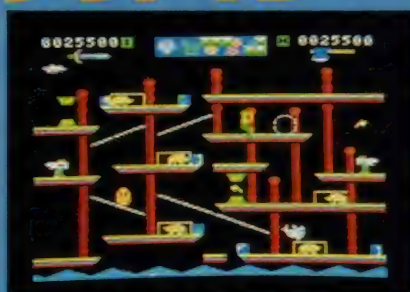


コンピュータに支配された要塞レッドゾーン、この地には「プロセッサ」と呼ばれる監視システムが作動し、外部から侵入することはできない。2門のビーム・キャノン砲を持つ「コスモパンサー」を操り、「プロセッサ」を破壊せよ。変化に富んだ16エリアが自慢の3次元リアルタイムアクションゲーム。

●RAM容量16K以上のMSXで遊べます。●ジョイスティック対応 ●ROMカートリッジ ●定価4,800円

制作：イエローホーン

# アクトマン



その洞窟には太古の秘宝へ至る地図の断片が散乱しているという……。君、アクトマンの使命はこの危険な洞窟内に入り、これらを回収し、地図を完全な形に復元することにある。だが地図を守護する動物たちが行く手をはばみ簡単にはいかない。剣を振り、斧を投げ、ひた走るアクトマンの運命は……。

●RAM容量8K以上のMSXで遊べます。●ジョイスティック対応 ●ROMカートリッジ ●定価4,800円

制作：マスティール

# アンジェロ



神様から虹を作るように仰せつかった天使のアンジェロは、さっそく原料の雲を集めにかかります。集めた雲をレンジで精製し、「虹の素」にしてそれを虹製造マシンに入れたら7色の虹の完成です。しかし、意地悪なデビル、モンスター、カミナリが邪魔をするので大変。大空にいくつの虹を架けることができるでしょうか？

●RAM容量8K以上のMSXで遊べます。●ジョイスティック対応 ●ROMカートリッジ ●定価4,800円

制作：マスティール





# QUEENS GOLF



ゴルフ場の雰囲気そのままだゲーム化! 風速、風向きに注意してのティーショット、バンカーショットなどクラブの選択、ボールの打力、方向はかわいい女性ゴルフアーの持つクラブの振りとスタンスで決まる。ボールがホールに近づくとグリーンが拡大され、実戦ながらのプレイが楽しめます。

●RAM容量16K以上のMSXで遊べます。●ジョイスティック対応●ROMカートリッジ●定価4,800円

# QUEENS GOLF ジョイパック



クイーンズゴルフがさらに面白くなってしまう。5コース、90ホールの拡張コースに加え、好きなコースを作ってテープにセーブできるエディタ機能、そして打ちっぱなし練習場が入っています。

●RAM容量32K以上のMSXで遊べます。●カセットテープ●定価2,800円

ご注意: オリジナルコース、拡張コースで遊ぶ場合は、クイーンズゴルフROMカートリッジの他、カセットレコーダが必要です。

# STEPPER

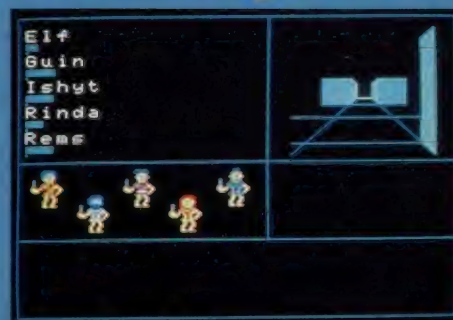


君はステッパー君を操って、4つの★マークを取ってください。もたついていると、敵のエイリアンが近寄ってきます。ジャンプして飛び越えたり、「リンゴ」を投げつけてやっつけましょう。自分で画面を自由に作れるコンストラクション機能もついた32面、パズル&アクションゲームの決定版。

●RAM容量16K以上のMSXで遊べます。●ジョイスティック対応●ROMカートリッジ●定価4,800円

ザ・ブラックオニキス

# The BLACK ONYX



伝説の宝石“ブラックオニキス”を求め、多くの戦士が地下迷宮に消えていった。呪われた街ウツロの地下迷宮への冒険が君を待ち受けている。君は次々とおそいかわる怪物と試練を乗り越え、暗闇に閉ざされた地下迷宮の謎を解き明かすことができるか?

今やソフトウェア界に不滅の金字塔を打ち立てたBPSのロールプレイングゲームの名作「ザ・ブラックオニキス」あなた自身が主人公の世界が、今君の手に!

●RAM容量8K以上のMSXで遊べます。

●ROMカートリッジ

●定価6,800円

制作: BPS



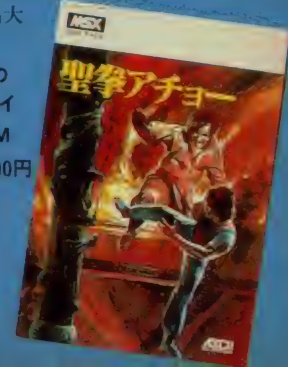
# 聖拳アチャー



待望の功夫(カンフー)ゲームのMSX版が登場。敵の館に捕らわれの身となったシルビア姫。彼女を救出すべく、単身闘いに向かう聖拳戦士トーマス。得意の聖拳や旋風脚を使って敵の包囲をかくぐり、悪の野望を打ち砕け! シルビア姫救出大作戦は今始まる。

●RAM容量16K以上のMSXで遊べます。●ジョイスティック対応。●ROMカートリッジ●定価5,800円

制作: アイレム





# ペンぎんくん WARS



ゲームセンターで大人気のゆかいなボール投げゲーム。きょうは恒例のドッジボール大会。ペンぎんくんはトーナメントのヒーローだ。対戦相手はネコ、パンダ、コアラ……。持ちボール5個を全部相手コートに投げて、早く自分のボールをなくせば勝ち、でも、相手もどんどん投げ返してくるぞ。タイムアウトになったときは、ボールの数が少ない方が勝ち。トーナメントの優勝も夢じゃない友達8人までトーナメントが組めちゃう「ペンぎんくんWARS」さあ、最後に笑うのは誰だ。●RAM容量16K以上のMSXで遊べます。●ジョイスティック対応 ●ROMカートリッジ ●定価5,800円



# BOKOSUKA WARS



時は中世。パサム帝国との戦乱の日々。ついに反撃のチャンスを得たスレン王国の王は最後の闘いへと出発した。10人の騎士そして14人の兵卒を連れ、スレン王は彼らをうまく導きながら、パサム城目指して進む。騎士も兵卒も闘うことによって鍛えられ、たくましく成長していくロールプレイングゲームの要素も加わり、面白さ倍増。途中、捕虜の身となった兵卒たちを救い出して味方を増やしパサム城へと突き進め。●RAM容量16K以上のMSXで遊べます。●ジョイスティック対応 ●ROMカートリッジ ●定価4,800円

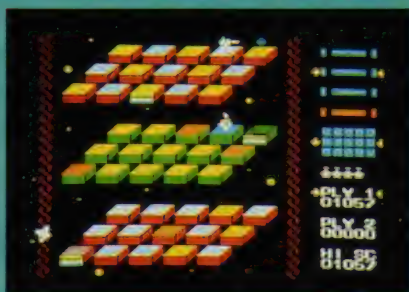
# グライダー



グライダーの競技会。巧みなテクニックで①ポイントチェック(空中に浮いているチェックポイントを通り抜ける)②ランディング(滑走路への着陸テクニック)③シューティング(ヘリポートへ爆弾を落とす)④滞空(一定の燃料でどれだけ長く飛べるか)の4つの競技をこなしてください。

●RAM容量16K以上のMSXで遊べます。●ジョイスティック対応 ●ROMカートリッジ ●定価4,800円 制作: ZAP

# JUMP



宇宙空間に2本のロープに支えられた4枚のスクリーンがあります。この上のパネルを指定通りに塗りかえるのがジャンプ君の仕事。ところがキャノン、キラースターなどの異生物が作業を邪魔したり、動くパネルや落とし穴パネルなどがあり、なかなかうまくいきません。さあ、彼を助けてあげよう!

●RAM容量8K以上のMSXで遊べます。●ジョイスティック対応 ●ROMカートリッジ ●定価4,800円 制作: マスティール

# 雀華



麻雀とスロットマシンのドッキング。ちょっぴりセクシーな女の子とあなたが繰りひろげる2人麻雀。あなたが勝てばスロットマシンを回して彼女の服を1枚ずつ脱がすことができる。しかし彼女の腕もなかなかのもの。女だからとあなどれない。さあ、勝負な彼女の魅力を君はモノにできるか。

●RAM容量8K以上のMSXで遊べます。●ROMカートリッジ ●定価4,800円 制作: 宇宙堂

# プロフェッショナル 麻雀



速い、手強い、止められない。麻雀を忠実にシミュレート。点数は自動計算され、捨て牌の様子もわかりやすいスクロール機能付き。対戦相手は3段階のレベルより選べ、高位のレベルでは最強の打ち手があなたの腕を試します。背景の色を(4色の中から)選べ、鮮明な牌と見やすい漢字表示。さあ後へは引けない実力勝負。

●RAM容量8K以上のMSXで遊べます。●ROMカートリッジ ●MSX<sub>2</sub>対応 V-RAN128K ROMカートリッジ 定価各6,800円 制作: シャンアール



# 倉庫番



倉庫に散らばっている荷物を指定された場所にたづねてください。倉庫は60面あります。さらに倉庫番ツールキットと組み合わせると、新しく41面の倉庫のデータと動きを再現する機能、一歩前にもどる機能等が楽しめます。

●RAM容量8K以上のMSXで遊べます。 ●ジョイスティック対応 ●ROMカートリッジ ●定価4,800円

制作:シンキングラビット

# 倉庫番 ツールキット

●カセットテープ ●定価2,800円

ご注意:倉庫番ツールキットのプログラムを実行するためには倉庫番ROMカートリッジの他、カセットレコーダが必要です。

# F-16 コアィティング ファルコン



多目的戦闘機F-16と敵の高速戦闘機Mig25編隊の生死を賭けたドッグファイトを忠実にシミュレート、最高速度1450mph、最高高度50,500フィート、ミサイル、バルカン砲を装備し、オートマチック追尾やECMを可能とする電子機器を搭載したF-16を操り、実戦さながらの味わい。操作はすべてマシンまかせ、2台のMSXをつないで2人で空中戦もできてしまう(MSX2台で遊ぶ場合、ROMカートリッジ2個と別売「JOY-JOYケーブル」¥1,980が必要です。)

●RAM容量16K以上のMSXで遊べます。 ●ジョイスティック対応 ●ROMカートリッジ ●定価5,800円

制作: NEXA



## 86西武夏休み企画「コンピュータワンダーランド」

コンピュータに関することならすべておまかせ!!

コンピュータの歴史がわかるコーナーをはじめ、話題のパソコン通信、CAI、さらにCG、やコンピュータミュージックも登場。もちろんゲームコーナーもあります。コンピュータのことを知らない人も、そうでない人もみんな集合!!

■会 期 昭和61年7月25日(金)~8月20日(水) ただし毎週木曜は定休  
■会 場 西武百貨店池袋店 7階大催事場 ■主 催 朝日新聞社  
■特別協力 ポストンコンピュータミュージアム  
■協 力 株式会社アスキー ■監 修 朝日新聞社編集部科学部  
■入 場 料 大人700円 中高生500円 子供300円

## アスキーアミューズメントワールド 夏休み MSX ゲーム選手権大会

●日 時 昭和61年7月25日(金)~8月20日(水) (毎週木曜日は定休)  
(ただし8月20日はグランドチャンピオン大会)  
午前/午後の1日2回  
●会 場 西武百貨店池袋店(東京・池袋)7階大催事場  
「未来の実験室コンピュータ・ワンダーランド」内  
●参加資格 コンピュータワンダーランドに入場できる方(有料)  
●参加受付 会期中、毎日、会場にて先着順に受付

「コンピュータワンダーランド」招待券抽選で200名様にプレゼント!!

〈応募方法〉官製ハガキに住所、氏名、電話番号、年齢、職業と「コンピュータワンダーランド招待券希望」を書き、お送りください。

〈送り先〉〒170 東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル(株)アスキー HSP「コンピュータワンダーランド」係

〈〆切〉 7月15日(必着)

〈発表〉 招待券の発送をもって発表にかえさせていただきます。

### さらに特典!!

アスキー発行の雑誌MSXマガジン、ログイン、アスキー、ファミコン通信の8月号、9月号の中からどれか1冊を自参ください。入場料を100円引きいたします。(1冊で1名分)

MSX人気ゲームペンギンくんウォーズやTZRグランプリライダーをつかった夏休み MSX ゲーム選手権大会が開かれます。みなさん遊びに来てください。

●競技方法 MSX ペンギンくんウォーズ、TZRグランプリライダー(新作)と魔法使いウィズ(ソニー製)をそれぞれ制限時間内でおこない、得点の合計を競う(詳しい内容は当日会場にてお知らせします)

●主 催 (株)アスキー ホームソフトウェア開発部

◇尚、全国西武百貨店、西友各店においても同時予選会を開催します。

詳しくは各店のマイコン売り場でおたずねください。



# 一つ知識が増えると、MSXはもっと楽しい。

好評発売中

## MSX<sub>2</sub>テクニカルハンドブック

MSX<sub>2</sub>についてハード、ソフトの両面からテクニカルな情報を公開した  
MSX<sub>2</sub>のソフトウェア開発参考資料の決定版!



アスキー・マイクロソフトFE監修  
定価 3,500円(送料300円)

### 目次

#### 第1章 MSX<sub>2</sub>システム概要

- MSX<sub>2</sub>とは
  - MSX1との比較 ●MSX-DOSの位置づけ
- ソフトウェア構成
  - メモリーマップ
- ハードウェア概要
  - ブロックダイヤグラム ●信号端子

#### 第2章 BASIC

- 命令一覧
  - MSX BASIC ver2.0 ●DISK BASIC
  - BASIC ver2.0の追加変更点
- BASICの内部構造
  - 中間言語一覧 ●テキスト/変数/配列の格納法
- マシン語とのリンク
  - USR関数の使用法 ●割り込みの使用法 ●コマンド拡張法
- エラーコード一覧

#### 第3章 MSX-DOS

- MSX-DOSの概要
  - MSX-DOSとは ●システムのハードウェア構成
  - システムのソフトウェア構成
- MSX-DOSの構造
  - MSXDOS.SYS ●COMMAND.COM
  - メモリ配置 ●システムの起動シーケンス
- 内部コマンド一覧
- バッチコマンド
  - バッチファイル ●バッチ変数

#### ■MSX-DOSの操作

- DOSの起動とAUTOEXEC機能
- ファイル命令規則 ●ワイルドカード
- テンプレート機能 ●デバイスファイル

#### ■外部コマンド

- 外部コマンドの実行のされ方 ●外部コマンドの作成法

#### ■システムコール

- システムコール一覧とその使用法

#### 第4章 VDPと画面表示

##### ■VDPの構造

- レジスタ構成 ●VRAM ●ポート

##### ■VDPのアクセス

- ポートの直接操作によるアクセス ●BIOSコールによるアクセス

##### ■スクリーンモードの設定

##### ■VDPコマンド使用法

#### 第5章 BIOSによるI/Oアクセス

##### ■5-1 PSGと音声出力

##### ■5-2 カセット・インターフェイス

##### ■5-3 キーボード・インターフェイス

##### ■5-4 プリンタ・インターフェイス

##### ■5-5 汎用I/Oインターフェイス (GAME I/O)

(ジョイスティック/マウス/パドル/ライトペン)

##### ■5-6 クロックとバッテリバックアップメモリ

##### ■5-7 スロットおよびカートリッジ

#### 第6章 Appendix

- BIOSコール一覧 ●システムワークエリア一覧 その他

好評発売中

## MSX<sub>2</sub>大研究

これからMSX<sub>2</sub>を購入しようと考えている人や、  
MSX<sub>2</sub>で音楽や映像をコントロールしたい人に最適の一冊。



MSXマガジン編集部編著  
定価 680円(送料250円)

### 記事内容

#### ■ハード

- 「MSX<sub>2</sub>マシン大集合」  
各MSX<sub>2</sub>マシンを大々的にインフォメーション。

#### ■ソフト

MSX<sub>2</sub>の全ソフトをソフトウェアレビュー的に紹介。

必勝法、特色、キャラクター等の紹介などを掲載。

- \*ビジネスソフト
- \*ゲームソフト
- \*言語関係ソフト
- \*その他

#### ■使ってみようMSX<sub>2</sub>

「君のGFをデジタイズしてBGVに!」

CGページと組み合わせるBGVを作る。コンポーザ、FMシンセサイザー、MIDIレコーダー、インターフェイス、など、ミュージックソフト関係を、一挙に紹介。

「CGソフトを使いこなそう!」

CGソフトやお絵描きソフトを2人のイラストレーターに使ってもらった実践教室。

#### 「ハイスセンスワープロ術」

今後発売予定・発売中のワープロソフトを実際に誌上体験。

それぞれのソフトウェアのMSX<sub>2</sub>における特徴を具体的に解説。

#### 「先端コンピューティング術」

MSX<sub>2</sub>の可能性をより高めるパソコン通信。

セットアップの方法から具体的な手順などパソコン通信の実際を

わかりやすく紹介。

#### 「かじってみようCAI」

CAI、MSX<sub>2</sub>の機能をフル活用。

#### ■MSX<sub>2</sub>でロボットを動かしてみよう

現在あるロボットをMSX<sub>2</sub>で動かすための

インターフェイスを作ってみる。

#### ■MSX<sub>2</sub>の中身は、どうなってるの?

見開きの写真で解説。

#### ■MSX<sub>2</sub>疑問、雑問、お答えします。

#### ■MSX<sub>2</sub>プログラム……投げたらアカン/打ち込もう

スペシャルオリジナル・プログラム掲載

ショートプログラムでRUN RUN

その他





# 驚異のAVポテンシャル。MSXが、その本性を現わした。

Computerで楽しむAudio&Visualの本。

## MSX スーパーAV 活用法



AB判定価1,200円

ゲームを楽しむばかりがMSXの醍醐味ではない。その限らないポテンシャルは、さまざまなホビーの世界へと活用できる。なかでも注目を浴びているのはAV。これまでは、見る、聴くというオーディエンスとしての楽しみ方しかできなかったAVが、一挙にクリエイター気分を、それもプロフェッショナル顔負けのハイレベルで満喫できてしまうからたまらない。本書は、MSXのAVへの効果的な活用法を、単体からステーションレベルまで段階を追って詳説した、日本初の“AVCの本”である。7月8日、ハイテク機器を駆使する先進のマニアに向けて発売!

### CONTENTS

- イントロダクション AVCの可能性—見る、聴く時代から参加する時代へ— コンピュータの製品像、MSX統一規格、BASICとは、MSX関連製品カタログ。
- ビジュアル・ワールド 1.お絵かきの楽しさ 2.スーパーインボーズの活用 3.ビデオカメラの有効活用 4.本格的ビデオ編集 5.アニメーション動くCG 6.VDのコンピュータ制御 7.スライドシステム、スチールデータベース
- オーディオ・ワールド 1.簡易オルガン 2.MSXをシンセサイザーに変身 3.ジュークボックス、自動演奏 4.作曲・編曲 5.本格演奏—オーケストレーションの実現— 6.リズムパートの強化 7.究極のミュージックステーション
- カタログ編 MSX関連全製品一覧表

MSX はアスキーの商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株アスキー出版営業部TEL (03)486-1977

株式会社アスキー

●目録('86年6月版)送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。



# MSX開発者のためのMSX-Cコンパイラ。

MSX-Cコンパイラは、C言語のソースプログラムを処理し、MSX・M-80アセンブラソースを出力するプログラムです。

MSX-Cコンパイラでは、変数の自動レジスタ割り付けをはじめとするさまざまな新手法の採用により、

オブジェクトコードの効率や実行速度を飛躍的に向上させています。

MSX-Cコンパイラ自身がMSX-Cで記述されていることが、その効率性と実用性を実証しています。

またオブジェクトコードのROM化が可能なので、MSX用カートリッジソフトウェアの開発に最適です。

◎MSX-Cコンパイラは、MSX-DOS上で動作する2パス形式のコンパイラです。

第1パスでは、「CF.COM」というフロントエンドがC言語のソースプログラムを読み、中間言語(T-Code)ファイルを出力します。この段階で文法的な誤りは検査されます。また関数パラメータ・チェック・ユーティリティ(FPC)により、関数へのパラメータの受け渡しの誤りを検査することができます。

第2パスでは、「CG.COM」というコードジェネレータが中間言語ファイルを読んで、MSX・M-80アセンブラソースプログラムを出力します。

◎MSX-Cコンパイラは、使用頻度の高い変数を自動的にレジスタに割り付けます。この新手法の採用により、すぐれたプログラムによるアセンブラプログラムに匹敵するほど、メモリ効率がよく実行速度の速いオブジェクトコードを出力します。さらに最適化においてオブジェクトコードの大きさと実行速度のどちらを重視するかをプログラムが選択することができます。

◎nonrec (non-recursive、非再帰的) キーワードの導入により、コンパイラがより効率のよいコードを生成できます。デフォルトでは再帰的なコードを出力しますが、個々の関数に対し「再帰的」か「非再帰的」かを指定することもできます。「非再帰的」と指定すれば、auto変数も固定番地(可能ならばレジスタ)に置かれるので、効率が向上します。

## 必要システム

- \*RAM64Kバイト以上のMSX仕様パーソナルコンピュータ
- \*3.5インチディスクドライブ(2台が望ましいが1台でも可能)



◎効率を重視するネイティブモードと、標準Cとの互換性を重視するPDP-11コンパチブルモードを選択できます。

◎MSX-Cコンパイラは、ソースプログラムのコンパイルによりMSX・M-80アセンブラソースプログラムを出力するため、ユーザーが作成した他のプログラムとのリンケージを容易に行うことができます。またオブジェクトコードはROM化可能ですから、そのメモリ効率の良さと相まってMSX用カートリッジソフトウェアの開発に最適です。なおパッケージには、ROM化サンプルプログラムが含まれています。

◎添付されるライブラリに含まれるCカーネルは、UNIXと同様なI/Oディレクションとパイプライン機能をサポートしています。

◎MSX-Cコンパイラのシステムディスクには、MSXDOS.SYSとCOMMAND.COMが含まれていますので、MSX-DOSのコマンドレベルでの操作が可能です。

◎MSX-DOSスクリーンエディタが付属されており、MSX2上では80文字モードでプログラムの作成・実行ができます。

## パッケージ内容

- システムディスク: 1枚(3.5-1DD)ただし2DDのドライブでも読み書き可能
- MSX-Cコンパイラ
  - MSX-DOS(MSXDOS.SYS, COMMAND.COM)
  - MSX-DOSスクリーンエディタ
  - ユーティリティソフトウェア(MSX・M-80, MSX・L-80他)
- マニュアル: 1冊(360ページ)

価格 **98,000円**(送料2,000円)

# MSX-C™ COMPILER

●MSX MSX-DOS、MSX-M-80、MSX-L-80は、アスキーの商標です。●PDP-11は、米国Digital Equipment Corporationの商標です。●UNIXオペレーティングシステムはAT & Tのベル研究所が開発し、AT & Tがライセンスしています。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。



さあ、夏だ。海に飛び込め、水しぶきを上げて……。君の目の前には広くてはてしない海があるだろう。そう、海は広いんだ。井の中のカワズ、大海を知らず、って昔の人は賢いことを言ってるぞ。ゲームだってひとりでエハッてもダメ。仲間集めてワイワイやれば、楽しさ10倍、20倍と果てしないさ。

# MSX SOFT

T O P 1 0 & R E V I E W & C L O S E U P



TOP  
10

グーニーズ、魔城伝説が、  
激烈な一位争い。ザ・キャッスル  
スルも戦列に加われるか？

- 11位 ポートピア連続殺人事件  
エニックス・テープ(32K)・3,800円
- 12位 トリトーン  
ザイン・ソフト・テープ(32K)・4,800円
- 13位 オホーツクに消ゆ  
ログインソフト・テープ(32K)・3,800円
- 14位 ダンクショット  
HAL研究所・ROM・5,600円
- 15位 ボンバーマン・スペシャル  
ハドソン・カード・4,800円
- 16位 ばってんタヌキの大昌陰  
テクノソフト・ROM・5,800円
- 17位 チャンピオンシップ・ロードランナー  
SONY・ROM・5,800円
- 18位 ロードランナーII  
SONY・ROM・5,800円
- 19位 イーガー皇帝の逆襲  
Konami・ROM・4,800円
- 20位 ザ・ブラックオニクス  
アスキー/BPS・ROM・6,800円

イラストレーション/明日敏子

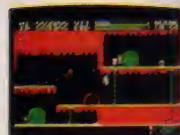
順位

ソフト名

画面

1

グーニーズ



2

魔城伝説



3

ザ・キャッスル



4

ハイドライド



5

レリクス



6

ランボー



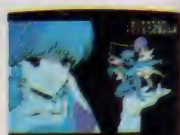
7

ナイトシェード



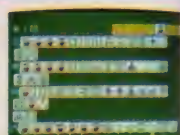
8

ウイングマン



9

プロフェッショナル麻雀



10 レイドック MSX2



敬称は略させていただきます。



メーカー・  
メディア・価格

## コメント

## メーカーのコメント

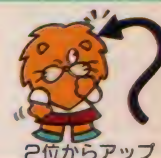
## 読者からのひとこと

今後の予想と  
前回の順位Konami  
ROM  
4,800円

グーニーズは世界中で大人気//  
隠れキャラや裏ワザ発見のハガキ  
が続々とMマガにも届いているぞ。  
こんなにオモシロイ、アクション  
ゲームなら映画も顔負けだね!!

やったっ / 1位にかえり咲きて  
すね。うれしいのでサービスしち  
やいます。“DOUBLOON”と入  
力してスタートすれば、16ステー  
ジ目から始まります。(広報・紙尾)

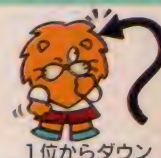
ボクは、グーニーズをプレイ中、  
突然出てきた「タイムストッパー」  
を取って、無敵気分になり、はり  
きってしまった。(榎本良介) ■ま  
あ、はりきってちょうだいっ!!

Konami  
ROM  
4,800円

隠し操作はもう発見したカナ?  
ポポロンをお姫さまに会わせてあ  
げるために「コナミのゲームを10  
倍楽しむカートリッジ」買った  
う人もいるんじゃないの?

もうみんなやり込んでるかな?  
“10倍”のカセットもってるコは案  
だけどネ……。ないコは、かくし  
操作を発見して、がんばってネ。  
(広報宣伝課・紙尾)

ポポロン君は、ねんねのときもか  
ぶとをかぶったままです。ナイト  
キャップをプレゼントしてあげたい  
なあ。(喜田陽子) ■Night&Kni  
ghtのかけことはなんだぞ、と。

アスキー  
ROM  
5,800円

住宅事情の非常に良いのがグロッ  
ケン城。100部屋もあるんだから  
驚きだ。家来も非常に個性的なメ  
ンツ揃い。さあ、家の見取図を書  
いて、将来は建築家になるう?

ザ・キアッスルは定価5,800円とな  
っております。これを100部屋で  
割ると、ひと部屋58円。お買い得  
だと思いませんか? 来月は1位  
になりたいな。(HSP・新保)

ローソクはどう見ても、イチゴケ  
ーキですね。つつい乗って死ん  
でしまいます。(羽羽政臣) ■は、  
毒イチゴのっているショートケ  
ーキだと長〜い間信じていたヨ。

T&Eソフト  
テープ(32K)/ROM  
4,800円/5,800円

ジャー、ハイドライドは不朽の  
アクション型RPGになるうとし  
ているぞ。ハイドライドIIは、移  
植中だから、ハイドライド体験し  
てない人はいまのうちだぞ!!

みんなは、もうハイドライドは解  
き終わったかな? 解いちゃった  
人は、低いレベルで解いてみると  
かして、また違った楽しみかたを  
してみてね。(開発部・内藤)

ぬあん、あのROM版ハイドラ  
イドにロードとセーブ機能があっ  
たのです。■キーでセーブ、■キ  
ーでロードなのだ / (浜田勝哉)  
■そんなのとっくに知ってたよね。

ボーステック  
テープ(32K以上)  
5,800円

次々に繰り上げられる不条理の世  
界。魂の安らぎは、いったいどこ  
に存在するのだろうか? 超難関  
意識革命ゲーム。暗闇の断片は、  
魂をはたして揺さぶれるのか!?

セーブ機能はなくても各キャラク  
タの特性を生かして、めざせ感動  
のエンディング / HEROになれ  
ば、ラストはもう目の前に……。  
(ユーザーサポート係・横田)

発売されるまで、すいぶん泣かさ  
れたけど、案外おもしろい。エン  
ディングが、もうサイコー。パー  
トIIも移植して欲しいナ。(大辻司)  
■もズブン泣かされてしまった。

バック・イン・ビデオ  
ROM  
5,800円

ランボーはただの乱暴者ではない。  
勇気と強靱な肉体を持つ正義の味  
方だ。さあ、キミはVIPを救出  
し、無事に生還できるカナ? 痛  
快活劇型アクションRPGだ!!

みなさん、ご支援アリガトウ /  
RANBOのパートIIを是非発売  
して欲しいという要求の声が増し  
に高まりつつある今日この頃で  
す。(特販部課長・加藤)

ボクは、全身緑の敵兵を見た!!  
その敵兵は、こっちの攻撃をすり  
ぬける、いわゆる無敵というやつ  
だったわけだな、これが。(奥山弦)  
■そんな敵兵、見たことないなあ。

日本デクスタ  
ROM  
5,700円

ナイトシェードは悪魔の囁き――  
そう、このゲームはいままでのR  
PGを超えたなにかがあるのだ。  
3Dタイプの画像プラス、アメリ  
カふうキャラクタ、そして結末は。

本格的3DのアクションADゲー  
ムです。一瞬のうちに画面がスク  
ロールする新しい方法やゲームの  
内容など含めて、最高のプログラ  
ムだと自負しています。(高橋)

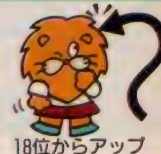
ファンレターお待ちしてま〜す。

エニックス  
テープ(32K以上)  
4,800円

ウイングマンは正義の味方だ、キ  
ータクラールなんか、ちょちょいの  
ちょいさっ……なんてわけにいか  
ない人は、とりあえずマンガを読  
んで解決法を見つけることね。

最後のみくちゃんのろうやの前で  
助けられずに困っている人が多い  
と思いますが、プレスレットには  
不思議な力がたくさん秘められて  
いるんだ。よく考えてネ!! (曾根)

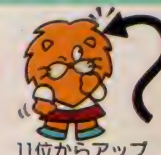
ボクの兄は、たまたまアドベンチ  
ャーゲームを借りてくるが、まだ  
ひとつもクリアしたときありません。  
それほどボクはみじくくなほ  
うやと思った。(一木猛) ■なにっ?

パナソニック/アスキー  
シャノール  
ROM  
6,800円

最近、パイの並べ方は知らないけ  
ど、役はプロ以上(?)に知っている  
、なんていう人が増加中とか。  
麻雀はギャンブルではありません。  
知的なボードゲームなのです。

もはや不朽の名作として、アマは  
もとよりプロからも超絶賛。納得  
のいく嬉しい機能を満載。死を招  
く一手、一手もリプレイ可。うまさ  
伸び伸びソフトだ。(HSP・加藤)

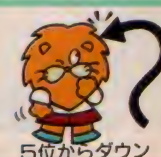
ファンレターお待ちしてま〜す。

T&Eソフト  
3.5インチ1DD  
6,800円

「体が熱いぜ!!」夏のせいじゃな  
い、レイドックのせいさ。思わず  
熱くなるシューティングゲーム。今  
年の夏は、レイドック体験でキミ  
の絵日記は完ペキに埋まるぜっ。

二ヵ月も連続してTOP10に入れ  
るなんて / これもひとえに皆さ  
まのおかげです。もう、思い残す  
ことはなにもありません。(開発部  
部長&レイドック担当・細川)

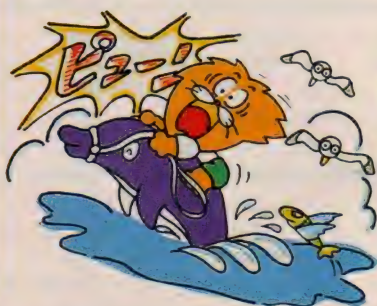
発売日から約1ヵ月で、認定証№  
30。9月までに1,000人もクリア  
できないだろう。(武居秀明) ■7  
月号に掲載した、細川さんの助言  
を参考にしてみんながんばろう /





TOP  
10

## 引き続き MSX SOFT TOP10



ゲームソフトで一番評価が安定して高いのが、Konamiさんのソフト。次は何が出るのか、いつも楽しみに待っている人も多いんじゃないかな? 「ツインビー」に続くソフトは、「グラディウス」。TOP10入りするかな。

## Konami &amp; SEGA

## in '86東京おもちゃショー



●外国からのバイヤーも大勢いて国際色に富んだショーだ



●「グラディウス」一色のKonamiブース



●エンドレスキャンペーン'86はまだ継続中だ

'86東京おもちゃショーが、東京・晴海見本市会場で、5月29日から6月1日まで開催された。

ぬいぐるみや超合金メカなど、ありとあらゆるおもちゃにあふれた会場は活気に満ちていた。その内でKonami、SEGAなどはテレビゲームを出展し、おもちゃ業界の新しい方向性を見せてくれた。

Konamiは、「グラディウス」が今回のメインテーマ。MSXでも7月に発売を予定されているから、楽しみに待ってよう。

SEGAのブースは、セガマークIIIの新作ゲームやゲームウォッチが中心となっていた。SEGAのゲームは、ポニ



●1メガバイトのROMカードが注目を浴びていた。



●「極悪同盟 ダンプ松本」はMSXに移植して欲しいナ

カ・ブランドでMSXにもお馴染みだから、新作もMSXに移植される可能性がある。「極悪同盟ダンプ松本」、「北斗の拳」、「ファンタジーゾーン」など、ぜひ移植して欲しいと思うな。



●こんなにカッコイイシステムで遊べたら最高だ

## 調査協力店リスト

- ベストマイコン福岡店  
092(781)7131
- C-SPACE・三宮本店  
078(391)8171
- 庄子デンキ・コンピュータ中央  
0222(24)5591
- 九十九電機・札幌1号店  
011(241)2299
- そうご電気YES  
011(214)2850
- シスベック・名古屋2号店  
052(241)0921
- カトー無線・パーツセンター  
052(262)6471
- J & P・栄ノバ店  
052(261)9201
- パソコンショップ・シグマ  
052(251)8334
- 九十九電機・名古屋店  
052(263)1681
- J & P・テクノランド  
06(644)1413
- マイコンショップCSK  
06(345)3351
- ブラントなんば・メディアバム  
06(633)0077
- J & P和歌山店  
0734(28)1441
- マイコンランド浦和  
0488(22)3791
- 丸井・錦糸町店  
03(635)0101
- 西武百貨店・池袋店  
03(981)0111
- ヤマギワ・テクニカ店  
03(253)0121
- ラオックス・コンピュータメディア  
03(253)1341
- 真光無線  
03(255)0450
- マイコンベース銀座  
03(535)3381



# ソフトレビュー、ご意見拝聴

MEMO  
RANDOM

よりよい誌面づくりは編集者の腕だけにかかっているのではない。君たちの意見もその一端になっているのだ。そこで、今月はアンケートを大募集する。ニーズに合った誌面展開の参考にするので、マジメに答えて欲しい。応募者の中から抽選で5名様にアスキーのお好きなソフト、20名様にアスキー特製バッジをプレゼント。ドシドシ応募しよう。

## ●応募方法

ハガキの表側に、〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル株アスキー・MSXマガジン「ソフトレビュー・アンケート係」と、貴方の郵便番号、住所、氏名、年齢、職業を書き、裏面にアンケートの質問番号を書き答えを記入すること。

## ★ の意味

★.....買ったら損かな  
★★.....うーん、ちょっとねえ  
★★★.....普通に楽しめる  
★★★★.....結構ノレるぜ  
★★★★★.....ヤッター、最高!!

このソフトレビューでとりあげるゲームは、前号以前ですでにインフォメーションされたものの中から選択しています。選択の基準は、話題性、おもしろさ、斬新さ、グラフィックス、ミュージックなどの総合的なものです。もちろん、売り上げ、編集スタッフの意見も参考にしています。

なお、各ソフトについてのお問い合わせは、各メーカー宛にお願いします。

## ●アンケート

### ①ソフトレビューのイラストについて

- A. 気に入っている
- B. ふつう
- C. 嫌いだからやめて欲しい

### ②おすすめマークについて

- A. このままで良い
- B. もっと段階を増やして欲しい
- C. いない
- D. その他...意見のある人は記入してください

### ③評論家について

- A. このままで良い
- B. ひとりひとりの文章の量を増やして欲しい
- C. 人数を増やして欲しい
- D. やめて欲しい
- E. その他...意見を書いてください

### ④遊び方について

- A. このままで良い
- B. いない
- C. 変えて欲しい...どういふふうに変えたらよいか書いてください

### ⑤ハイスコアの手引きについて

- A. このままで良い
- B. もっとくわしく書いて欲しい
- C. いない

### ⑥画面写真について

- A. このままで良い
- B. もっと点数を増やして欲しい
- C. その他...意見を書いてください

### ⑦Part.2について

- A. 参考になる
- B. もっと増やして欲しい
- C. その他...意見を書いてください

### ⑧クローズアップ、Q&Aについて

- A. 常設して欲しい
- B. もっとページを増やして欲しい
- C. その他...意見を書いてください

### ⑨その他の意見がある人は書いてください。

以上のアンケートにマジメに答えて、7月末までに送ろう!!



# MSX SOFTWARE REVIEW

今月のソフトはこれだ!!

Part.1

スぺランカー  
スカイギャルド  
ペガサス

エグノイド-Z

テクザー  
Part.2  
写画楽

今月のソフト  
アプリケーション  
にも  
目を向けよう!!

今月の  
評論家の  
プロフィール

**T** 赤のラングレーから、白のスカイラインに買い換えたのは、家族が増えたせいです。しかし、スカイラインにステッカーは似合わないかも。

**Z** 最近、奥さんも働きに出たそう。画廊の受付という、なーんとかなく、Z氏の奥さんにお似合いの仕事だと思ったりします。うらやましーいっ。

**Y** 氏の所属していたHSPは、ホームソフトフェア開発部と名称が変わりました。ゲーム以外のアプリケーションソフトも作るそうです。

**A** 氏の季節がやってきました。一年中、センスカウチワを手持って、Mマガ編集部にやってくるのだよ、彼は。夏は異和感ないでしょ?

**P** 第二書籍編集部からMマガに移ったP氏は、ポケットバンクを作る予定。今は、15万のクーラーのクレジットで毎月四苦八苦の生活とか。

**Y** 早稲田大学2年生のY君は、マジメに絵に描いた好青年。お酒を飲んだことがないそうなので、みんなて飲ませてみるつもりなのです。

**N** ベレー帽がよく似合う、Mマガ自慢の新入社員がN君。ある日、横ジマのスウェットシャツを着て登場。なんと、それはバジャマだったんだぞ。

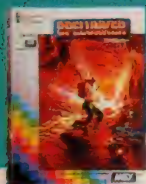
**N** 元、FE本部にいて、今は大学生に戻ったという異色の人物。彼は、歯医者さんの麻酔でハイになれるという、なんとも気のいい人です。

**K,N** 君は、月刊アスキー誌上で募集した、テクニカル関係のアルバイトに合格(?)した大学生。Y君同様マジメな大学生といえそう。



# スペランカー

ROM 8K 4,900円 アイレム販売(株)  
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル  
TEL 06(535)4880



## 誰もが一度は夢見る洞窟探険。 伝説のピラミッドへ出発だ!

スペランカーとは洞窟探険家のこと。誰もが一度は夢見る洞窟探険。先行く通路は迷路となり、コウモリや毒ガス、夢見て死に絶えた多くのスペランカーの亡霊など数知れぬ試練が待ち受ける。はかり知れぬ宝石を求め幻のピラミッドを目にすることは可能か!? 伝説のピラミッドには莫大な財宝がキミを待っている!

### 遊び方

興奮いっぱいの洞窟探険。さっそくキミもスペランカーになり冒険の旅へ出発しよう。暗い洞窟内は迷路状の通路で構成されている。この通路途中にある宝や武器、さらに次の通路に進むための鍵を手に入れながら莫大な財宝の眠る“まぼろしのピラミッド”を見つければ冒険の最終目的だ。もちろん行く手の通路には幽霊やコウモリ、毒ガス、大岩、小岩、落とし穴など数多くの敵や障害が待ち受けている。攻撃やジャンプなどでこれら障害はクリア

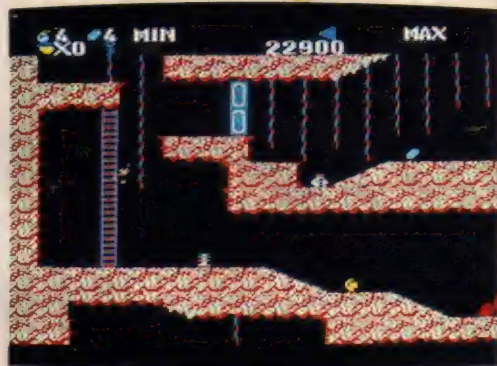
していかなければならない。

洞窟のエリアは4地区に分かれていて、定められた各チェックポイント内に偶像が置かれている。このチェックポイントへ入るためには入口のドアを開けなければならないのだが、そのためにはドアと同色の鍵を手に入れることが必要。こうして洞窟内の通路にある鍵を手に入れながら最終チェックポ

イントを目指すことになる。途中通路にはフラッシュやダイナマイトなど様々なアイテムが落ちている。これらは敵を倒すためににかかすことのできない大切な武器ばかり。目につく物はできるかぎり手に入れたい。またスペランカーは生身の人間だ。行動のエネルギー量があらかじめ決められているので、エネルギー切れにも注意して探険を続けなければならない。

### ハイスコアの手引き

なにしろ広大な洞窟だ。最終目的内の“まぼろしのピラミッド”に行き着くためには大変な努力と技術が必要。ゲーム進行がうまくはかどらなくても焦っちゃダメ! 石の上にも三年の気持ちで頑張りたい。当然のことながら

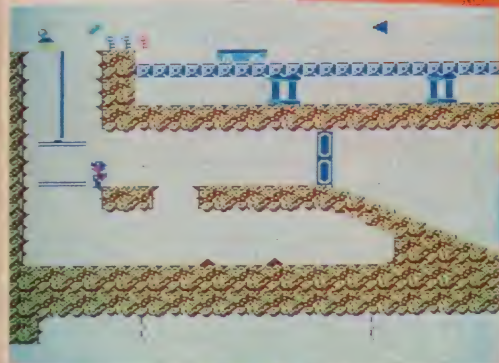


◆異様にたれさがったロープは、なんのためだろうか?

ジャンプ、ロープをわたる、ハシゴへの飛び降り、飛び降りといった基本操作は早めに覚え、これらのミスは絶対になくす。前述のようにエネルギー切れにも要注意だ。

洞窟内を歩いて行くといろいろな物が落ちているので、とにかく拾おう。目についたものは何でもいただき。これらの道具は必ずキミの身を助けてくれる。ただし拾うのがあまりに難しい場所やエネルギーが少ないときには無理はしない。そのためにスペランカーを減らしたら、もったいないからね。

洞窟内の岩や敵の種類も覚えたい。岩もジャンプの繰り返しで越えられるものと、ダイナマイトで破壊しなければならないものがある。敵の中でやっかいなのは幽霊。こいつは撃っても死ぬまでに時間がかかる。距離があるうちから早めに攻撃。ゲームに慣れてきても慎重さを失わずに進もう!



◆バクダンを爆発させると、すごい衝撃があるぞ





## 冒険心をくすぐる?

★★★★☆

(N)

先にゲーセンでやったりすると多分やってらんないゲームになりますね。ま、それはともかく、おもしろいです。これであと倍くらい早かったらなあ、これが一番のネック。私は何にしても遅いものはそれだけで嫌いなので普通なら星3つ以上は絶対つかないんだけど、こればかりは評価する、うん。

何かの雑誌で『RPGやAGがウケるのは洞窟などといった、現代にはもはや存在しない世界が男の冒険心を云々』という文があって、それを読んだときはうそつけよ、そんな世界を何もブラウン管の中に求めなきゃなんないほど現実の世界が退屈だなんてことはないぞお、なんて思ったんだけど、その自分の感情を見事に裏切ってスペランカーの地底世界にはまりこんでいく自分が自分がある!! というわけでレビューとも言い難い感情的かつ総論的なご案内になりましてこれはどうも、あそうそう最後に一言、あんな肉体的に脆弱なやつらが地底探検なんかできるのかあつ! と先輩が言っていましたね。

★★★★★

(T)

地底探検家が、奥深い洞窟から宝物を取ってくるというストーリーなんだけど、ハッキリいって難しい。なにしろ、主人公を動かすのからして難しいんだ、これが!!

まあ、とにかく主人公を動かして、バクダン、カギ、その他もろもろのアイテムを拾っていったわけだけど、ほとんど取らないうちに、ひとり減り、ふたり減りして、ゲーム・オーバーになっちゃったんだよね。だから、初めはつまらないゲームだと思ってしまった。しかし、慣れてくると、だんだん尾を引いて、けっこう楽しくなってくるね。もっと、先へ行ってみたい、どんな宝物があるのかな、なんて想像すると熱中してしまうね。

キャラクタの動き、背景のグラフィックスは3つ星ぐらいだけど、あえて4つ星にしたのは、全体によくまとまったソフトだからだ。

すべてに満足できるソフトはいいに決まっているが、全体の質を保つのも大変なことだと思う。



●おっと、プロダクターズ製だったの

★★★

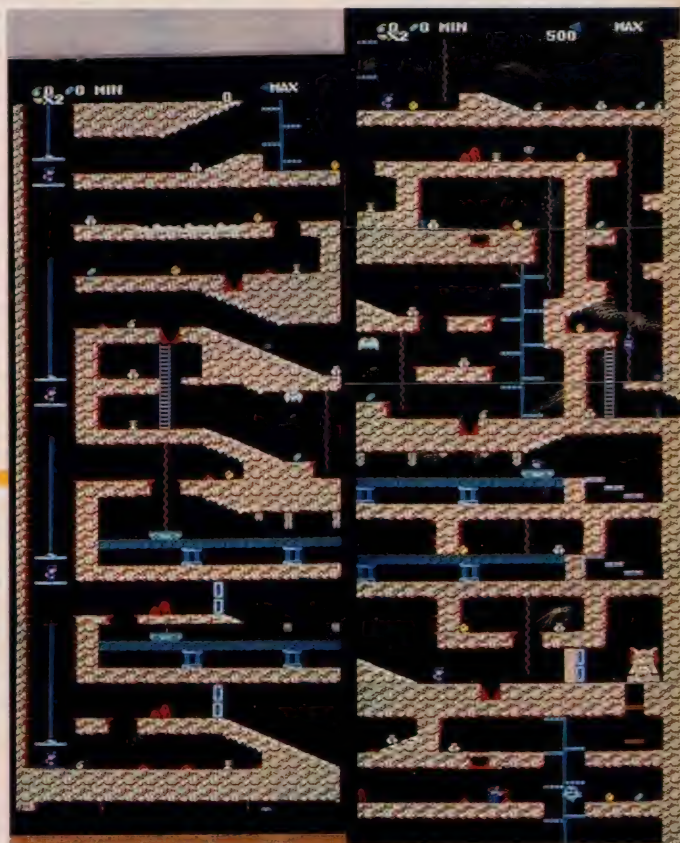
(Y)

アイレムで出すにはタコいゲームだと思う。ブローダーバンド社のオリジナルは見えていないけど、操作性、キャラクタの動き、納得のいかないミスバターンなど、どうしたって標準レベルまで達してない。というのは、日本人としての感覚で見るからかもしれない。スペランカーの場合そんなにアメリカふうなアクの強さは感じられないが、大雑把な感覚があまりなじめない

(それとも移植したプログラマの人が大雑把なのかもしれない)。

何社かアメリカからの移植をやっているが、そこそこのはロードランナー以下数本だけで、あとは悲しいくらい面白くないのは、販売元の責任としかいいようがない。在日米国人(変ないいかた)向けに販売してるんでないのだから、多少は手を入れるべきでないだろうか。

スペランカーの場合ゲーム自体はちょっと古いかなという感じはあるが、悪いゲームでないだけに、非常に残念に思うのは私だけだろうか。



●洞窟は、アブナイ場所だから、少しずつ石橋をたたくつもりで進もう

### なんで男の子って洞窟が好きなの?

ゲームセンターで、ずいぶん浪費をしてしまった私としては、MSXに移植されると聞いた瞬間、「よかった。これでポリーナス(?)をつぎ込まなくても、ピラミッドが見れるゾツと」小踊りしてしまっただけの間違いの始まりだった。とにかく難しい。いまいち操作性が悪いのに加え、動きが早くない(つまり、遅い)ので、イライラしているうちに死んでしまうのだ。まあ、テクがないのが大きな要因だともいえるが……。アクションゲームの得意な人は、その点については、何も感じないかも知れない。スピードを競うゲームではないので、十分といえるかもね。

それにしても、アメリカ製のゲームは地下へもぐるゲームが多いナ。「ビットフォール」、「ヒーロー」、「ロードランナー」など、数えたらきりが無い。けっこう、アメリカ人って明るく見えるけど、屈折した人種なのかもしれない。開拓時代の名残りで、そういうシチュエーションが好きなのかな? とにかく、洞窟が好きで、前人未見(?)のピラミッドを発見する喜びを得たい男の子にオススメしておこう。





# スカイギャルド

ROM 8K 4,800円 マジカル ズウ  
〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15  
TEL 0488(85)5222



## 惑星バルダウより脱出せよ。 地上に地下へと戦闘は続く!!

マジカル ズウ初のシューティングゲーム。飛行形態とロボット形態に変化するスカイギャルドを操り、惑星バルダウの地上と地下にわたる二層のマップをクリアしていこう！主人公は惑星クォーンから探査のために派遣されたラモン。次々に襲い来る敵を撃退し、無事クォーンに生還することは可能か？

### 遊び方

さっそくスカイギャルドを操作して襲い来る敵と戦いましょう。ゲームの場面は大きく3つに分けられています。地上と地下、そしてゲームの最後に登場するファイナル・ゾーンです。地上と地下の行き来はロボット形態になって、移動プレートのリ・バリオン、ラダリオンの上に乗ります。

スカイギャルドのエネルギーがなくなるとゲームオーバーです。エネルギーは飛行形態のときは少しずつ減少し、ロボット形態のときはまったく減りま



■タイトル画面は、鮮やかな色彩だ  
せん。

また特殊な地上物の上に乗ると増えたり減ったりします。このエネルギーを増加させるエネルギータンクは地下に多いのですが、地下では飛行形態になれないのでバリアなどをうまく使いながらゲームを進らせていきます。

スカイギャルドは多くの戦闘機能を備えた高機動アーマード・スーツです。うまく使いこなして、その性能を十分に引き出してください。空中物の攻撃はブラスター砲、地上物の攻撃はハウンドドック砲と使い分けます。変形機能は地上歩行用ロボット形態と飛行形態が交互に選択可能です。状況に合った形態を選びます。バリアは敵の攻撃によるダメージを防ぎます。またハイパーノバは地上と空中の敵を同時に破壊できる機能。ただし一定以上のエネルギーがないと使用できません。



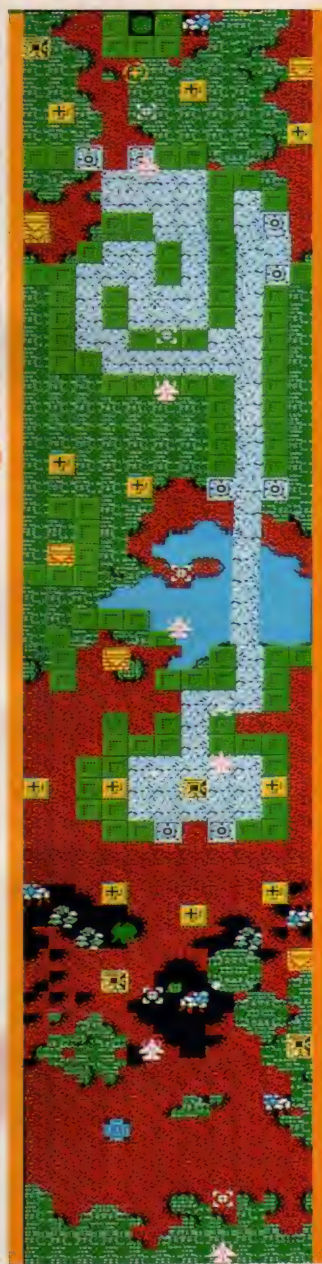
■そろそろ、ファイナル・ゾーンも近い。ワクワクするね。



### ハイスコアの手引き

地上と地下と2層の戦場を持つシューティングゲームです。使用するキーが多いので、まず確実にマスターしてください。カーソル、[SPACE]キー以外にも照準移動やバリア、変形機能などのために[Q]、[E]、[A]、[S]、[D]などのキーを駆使することになります。このためジョイスティックとの併用よりキーボードのみでプレイして慣れた方が良いでしょう。また地上より地下の方が難しいので、エネルギー補給以外ではなるべく地上で戦うようにします。地下エリアでは空中からの攻撃はありませんから下からの攻撃やエネルギーを吸い取るタンクなどに注意してエネルギーの補充につとめてください。どうしても攻撃を避けられないときはバリアを使用しますが、エネルギーを消費しますから注意してください。

■まず、スタートする前に、操作方法をマスターしておかないと、あっという間にゲームオーバーになるぞ。



START



## マニア向きゲーム

★★★★

(K.N)

このゲームを立ち上げたときの、音楽が、何とも言えず、やる気をさそう。しかし、ゲーム中のBGMは、2通りしかないのでは、ちょっと単調すぎる感じがする。それに、BGMが大きくて、他のブラスター発射音などが、小さく、BGMがBGMでない。音楽について、うるさく書いたが、敵がたくさんでくると、そんなに、気にならなくなる。ゲーム内容は、ゼビウスもどきかと思ったか、何と、自分のミサイルを打つ方向が変えられる。このアイデアは、気に入った。ゲーム中に動かすと、実になめらかに動き、気持ちいい。普通は、前にしか打てないものが多いので、難しく思えるが、これをマスターしないと、このゲームは、高得点が望めない。左手の中指をWにおいて、右手でジョイスティックを持つのが最適だった。このゲームに、もうひとつ望むことは、空中を飛んで来る敵の編隊を組んで来たら、もっと、おもしろくなったかもしれない。まあ、指先に自信がある人用のゲームです。

★★★★

(Y<sup>2</sup>)

シューティングゲームマニアでも、初めのうちはクリアは困難であると思います。まして初心者や、連射機能付きのジョイスティックを使っている人は絶対無理ですね。大物の敵に会うようなヤマ場はないが、はてしなく続く執拗な攻撃は、必ずやプレイヤーを死に追いやることでしょう。何を大げさな、と思うでしょうが、敵キャラやBGMがとてもシリアスなので、ついマジになってしまい、ゲームオーバーになると最低1分間は脱力状態にな



★この後に、メッセージが入る

り、いかに自分の技が未熟であるか思い知らされるハメになります。

スカイギャルトのミサイルの照準が左右に移動するのは感激しました。これがゼビウスにあったなら……と思うのですが、ここではバリアと共になくてはならない武器ですね。この2つを駆使しないと地下空間は墓場となります。よく考えてみればツインビーやスターフォースは何をエネルギー源として飛んでいたのでしょうか。思わず納得するマニア向きのゲームでした。

★★★★

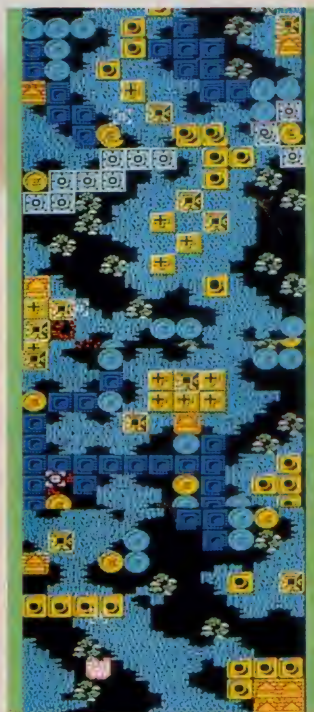
(Z)

お見合いってのはやったことがないけど（一度くらいやってよかったな）、第一印象っていうのは大切なわけだ。そこで、写真屋さんが儲かることになる(?)。

ゲームの場合も同じで、最初に見た画面の印象というのはあとあとまで尾を引いてしまう。スカイギャルトはやってみると結構おもしろいんだけど、最初の印象はすこぶる悪かった。

タイトル画面が古臭いのはいいとしても、スクロールが段階的に行われるのは、はっきりいってダサイ。敵キャラの移動などで時間がかかるのかもしれないけれど、それなら機能を省略してきれいにスクロールさせた方がよく見えたはず。それから脱出できたときの画面の展開は、完破した感激が激減だとの過激な意見が……。ま、そこまで行けないか。

地上と地下に分かれた迷路(かな?)や変身、パワー操作などストーリーは非常におもしろいので、これらが悔やまれるところなのです。



## 地下要塞突入!!

■エネルギーが少なくなったら、地下へもぐり、エネルギータンクから補給を受けるのが正しい遊び方だ。



人は何人いるかな?

ファイナル・ゾーンの音楽は、これがMSXの音なの?と思うくらい美しい。ここに行きつける人は何人いるかな?

と新たな気分で、このゲームをながめて見ると、スクロールがうねっている。操作が複雑。などが大きな特徴だといえる。うねりは不気味な画面とマッチして、それなりの雰囲気を出しているし、操作が複雑なのは、マニア向けをねらっているのだろう。

別の分野だから……。と新たな気分で、このゲームをすときは、「アウトロイド」のこととは忘れてプレイするほうが不難だと思ふ。RPGとシューティングゲームというのは、まるっきり

はつきりいって、このゲームをするときは、「アウトロイド」のこととは忘れてプレイするほうが不難だと思ふ。RPGとシューティングゲームというのは、まるっきり

あ、この「アウトロイド」を作ったマジカルズウが初めて、ROM版のシューティングゲームを開発。と、なればプレイしてみたいわけにはいかない。

仮タイトルが「アウトロイドII」だったこともあって、初めて見たときは「あれ?」帰ってきた「アウトロイド」にしては、画面がクサイ(失礼)などと感じて、アブナイゲームだ、ある意味(どういう意味だ?)で、と思ってしまった。

はつきりいって、このゲームをするときは、「アウトロイド」のこととは忘れてプレイするほうが不難だと思ふ。RPGとシューティングゲームというのは、まるっきり

うねったスクロールがうまくマッチ



# ペガサス



ROM 16K 5,800円 ビクター音楽産業(株)  
〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ605号  
TEL 03(486)9470

## 可愛いヒーローの成長する、 メルヘンチックなRPG!!

主人公はペガサス。大空を自由に飛ぶことができる白馬。といっても最初は可愛い子馬のペギー。エサを一生懸命食べて一日も早くペガサスとなり、敵にとらわれている仲間を助け出さねばなりません。平原、森林、山、海、地下など広大な舞台に繰り広げられるサバイバルゲーム。ペガサスの命運はキミの手に!

### 遊び方

子馬のペギーがエサを食べて大空を飛ぶペガサスに成長し敵と戦います。ロールプレイングの要素にイーティング・アクションの楽しさが加味されたのがこのゲーム。イーティング・アクションとは!? なんとペガサスの成長につれ、今までの敵がエサになってしまうのです。ゲームは子馬の時代からスタート。とにかく最初は赤ちゃん馬ですから、ひたすらエサを食べることに専念してください。周囲の敵から身を守り成長を待ちます。このペギーの時代は赤ちゃん、少年、青年という3段階。こうして成長するにしたがい力がつき、今度は逆に敵をエサとして食べることができるようになります。

各レベルでの成長状態はパワーゲージで表示されます。具体的にはパワーアップしている場合、エサを食べる、

敵を倒して食べる、ボーナスキャラ取得などが可能になります。逆にパワーダウンしている状態では、敵の攻撃を受け一方となり、水中での歩行能力や、飛行能力などが失われます。パワーをいつも考えながらゲームを進行してください。パワーがゼロになるとゲームオーバーです。

### ハイスコアの手引き

敵と戦いながらもつねにペガサスのパワーに注意していなければなりません。ペガサスの武器は足蹴りとファイヤーボール。ただしファイヤーボールはかなり成長した後にしか使えませんから足蹴りが主要な武器となります。ペギー時代にはジャンプ力があまりないので、この足蹴りのタイミングをうまくつかんで戦ってください。

地上や地下に落ちているさまざまなアイテムは毒入りしいたけを除きすべてパ

ワーアップにつながります。どんどん拾っていきましょう(画面下部に表示される「?」マークを拾うことでアイテムが登場します)。この際、地上のしいたけを取ると地下エリアへ通じる穴が開きます。地上のアイテムをすべて手に入れてから移動してください。あせりは禁物。つねにパワーアップを考えて進むことが重要なのです。

ゲーム中には、主人公の成長を助けてくれたり、あるいは妨害するたくさんのキャラクタが登場します。難敵は各ワールドごとに出現する地下エリアの大型キャラクタたち。弱点を素早く発見し攻撃方法を考えてください。ワールドAのメデューサは頭が弱点。上からの攻撃が有効ですヨ。



●ペギーが敵を倒して大空を飛んだ!



●食糧がわくタイトル?



## 人生の壁だね

★★★

(P)

またまたアクションロールプレイングゲームの登場だ。しかし今までのものとは少し違うぞ。何が違うかというと、主人公が馬だってことだ。つまり俺たち馬を育てにやなんののだあ。うおーッ、がんばるゾー。

てな具合に気合を入れて、可愛い子馬をきたえ始めたのであります。そして……0～8♀

わーん、何回やっても5面までしかいかないよー。この面の最後にいるメデューサっていうのに、どうやったら死んでいただけるんだ。こういうのを人生の壁っていうのだろうか。こんな

厚い壁に立ちはだかれたら、か弱いおいらのこと、すぐお星さまになってしまう。

スピードも早いし操作性もいいんだけど、動きが早すぎるため敵キャラの正体がつかみにくかったり、大型キャラが強すぎてサワったとたんに終わってしまったりで、全体的に何かわかりにくい。もう少し落ち着いた雰囲気が欲しかったなあ。

★★★

(N)

いい加減な気持ちでやるゲームじゃないんですね。つまり、ちょっと気合の入ったRPGアクション？

スクロールはきれい。これくらいいいと動かれるとプレイしていて眩暈を感じるほどで。それから、ペガサスちゃんが可愛い。飛ぶフォームもすてき。それともひとつ、飛ぶテクニックが実は非常に奥行きのある設定になってまして、一種ロードランナーチックにバズリッな魅力を持っています。

それはともかく。ちょっと敵が強

すぎる。もっともやられたからといってすぐ死ぬわけでもないからまあいいんですけど、こうしょっちゅう死んでくれたんじゃあ……え、僕がへたくそだって？ うーんそうかあ。

しかし、極めつけはこのBGMと効果音の手抜きでしょうね。デバッグ段階のチェック音をそのまま製品化したような仕上がりはかなり問題があります。いくらデザイナやラディウスの音を聴いた後だとしても、これはちょっと、と思いませんか？

★★★

(Y<sup>2</sup>)

馬のロールプレイングということなので競馬のサラブレッドでも調教する馬主になるのかと思ったのは私だけだろうか。

初めのうちはジャンプしかできないのでつまらないけどペガサスになればファイヤーボールというものが使えるそうなので（まだそこまでいっていない）アクション性が増し、楽しくなりそう。落ちていたアイテムにはにん



◆メッセージが気が、きいてるネ。

じんやりんごなど、食べると成長するものからパワーが減る毒しいたけまである。でもせっかく毒があるのだからジャンプ力が落ちるとか、一定の時間笑いが止まらなくなるとかの工夫も欲しい。プレイ中のBGMがないのも残念だ。ベギー君のジャンプの仕草は可愛いけれど、全体的にはあまり鮮やかなグラフィックスだとは言えない。隠れキャラもあって仕上がりは悪くないのだけれど、RPGなのだからセーブ機能が欲しかった。特別なワザは使えないけれど、タイミングが難しいのでペガサスになるには苦労しそうだ。



◆難解に入り込んだ迷宮になっているから、このマップを参考にして、とりあえずエリア1をクリアしよう。落とし穴などもあるから、要注意。



音楽がなくて寂しいとか、若干操作性が悪いとかの難点もあるけれど、独自の発想、ストーリーなど、一度プレイして欲しいソフトだといえる。

もう、普通（？）のアクション型RPGの時代は去った！これからは、騎士がお姫さまを救うストーリーじゃ満足できないユーザーが増加するだろう。つまり、「ペガサス」は、非常にタイムリーなゲームといえるのではないかしらん。

音楽がなくて寂しいとか、若干操作性が悪いとかの難点もあるけれど、独自の発想、ストーリーなど、一度プレイして欲しいソフトだといえる。

## イーティング・アクションRPG?

さすが、レコード屋さん、キャラクターコピーの付け方がスルドイ！感情移入イーティング・アクション——などと書かれると、なーんとなくわかったようなわかんないような気分になり、ついつい買ってしまった。まあ、それはそれでかまわないけど……。

内容はRPG型、食べればベギーが大きくなってペガサスになるぞ、隠れキャラももちろんあって、大空を飛べるんだ、スゴイだろうっていうもの。物を食べてペガサスに成長させていく過程で感情を移入させていくと、肥満で悩んでいる人は自分も食べた気分になり、ダイエットになるという便利ソフトなのだ！

もう、普通（？）のアクション型RPGの時代は去った！これからは、騎士がお姫さまを救うストーリーじゃ満足できないユーザーが増加するだろう。つまり、「ペガサス」は、非常にタイムリーなゲームといえるのではないかしらん。

音楽がなくて寂しいとか、若干操作性が悪いとかの難点もあるけれど、独自の発想、ストーリーなど、一度プレイして欲しいソフトだといえる。



# エグゾイド-Z

ROM 8K カシオ計算機(株)

〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル

TEL 03(347)4811

## 広大な宇宙での激しい戦闘。 謎のエイリアンを撃退せよ!



時は20XX年。宇宙防衛軍が総力を結集して開発したスペースファイティング・ロボ、エグゾイド-Z。任務は銀河系宇宙の征服を企む、謎のエイリアンとその基地を壊滅させることだ。敵は編隊攻撃、さらにはエグゾイド-Zを研究して造った戦闘ロボットで襲い来る。宇宙を守れ、われらのエグゾイド-Z!

### 遊び方

宇宙空間を舞台にエイリアンと戦うシューティングゲーム。スペースファイティング・ロボエグゾイド-Zが登場、バトルシップ形態に変身したらゲームスタート。飛んで来る敵機をミサイルで撃墜させながら、敵の宇宙要塞の基地を破壊しよう。もちろん敵にぶつかったり、敵機の弾に当たると爆発してアウトとなる。各パターンの最後には敵ロボットが登場。エグゾイド-Zもロボットに変身して対抗する。ロボット形態とバトルシップ形態の変身は自動的に行われる。このときの攻撃方法はパンチング。敵ロボットにパンチを5発叩き込めばパターンクリア、ただし1発でも敵に打たれるとアウト、パターンクリアはできないので要注意。

ゲーム途中、スターマークのスコットが出現する。これはラッキースロット。ミサイルで星マークを撃つと回転し、もう1回射つとストップ。777がそろそろとスペアが1機増え、ミサイルの発射速度がアップ。レモンが3つそろると、敵機は弾を発射できなくなる。各パターンに1回だけ登場するゾ。

### ハイスコアの手引き

敵の攻撃パターンをとにかく早く読み取る。シューティングゲームの鉄則はこの「エグゾイド-Z」にも当てはまる。エイリアンの編隊攻撃の飛来パターンは必ず覚えていきたい。対敵ロボット戦はパンチでの闘い。これは実際のボクシングのようにヒット&アウェイ作戦が有効だ。パンチを出したらすぐさがる。打っては逃げるの繰り返し。打つタイミングは敵がパンチを出した直後を狙う。敵のパンチはインターバルが長いから、慣れれば簡単にクリアできるようになるゾ。もちろん連打などのテクニックも身につけたい。

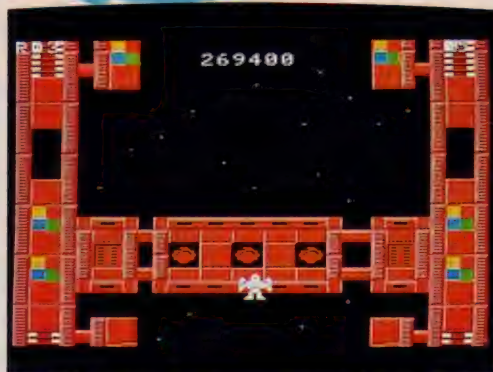
忘れてはならないのが地上基地への攻撃だ。実はこれがハイスコアの大切なポイントになる。各パターン終了後、



★この巨大なパンチを見ろ、スゴイだろ

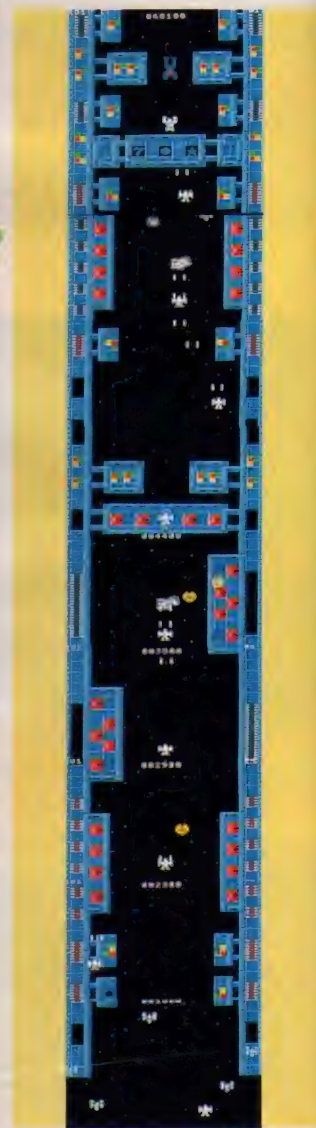
敵の基地の数、破壊した数、その破壊率が表示され、その率に応じてボーナス得点が与えられる。破壊率100%の場合にはなんと10万点。見逃す手はない。この地上基地はラウンド毎に色や形が変わるから要注意! またスコットでレモンマークが3つそろると敵は攻撃を仕掛けてこなくなる。地上基地の攻撃に専念できるから有効だ。

いろいろな場所にミサイルを撃ち込んでみるのも面白い。ミサイルをはね返すシグナル基地の中でも何発か撃て



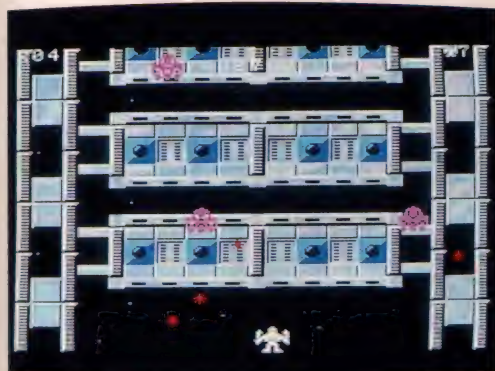
★レモンが3つそろると、敵の攻撃がなくなるぞ。

ば破壊できる隠れキャラが飛び出すこともあるゾ。その他、ラッキースロットで777を出す技術など裏ワザも見つけて得点アップ!



★なめらかなスクロールが自慢だね





■美しいグラフィックスを見ているだけでも、感動もんだ。

## よくあるパターン

★★★ (N. I)

これがMSX 2用のゲームならば、何も驚くことはありません。ところが、スクロールとパレットの機能がないMSX 1で動くのです。私は、プログラマの技(わざ)を感じ、TMS9918 (MSX 1のVDP)の説明を読みながら推理しました。

背景の動きとパレットのような色の点滅は、パターンネームテーブルの書き換えのみで行われ、パターンジェネレータテーブルとカラーテーブルの内容は変わらないようです。

よく見ると、星は他の背景より遅く動いています。それに、星の上下の間隔は6行(48ドット)です。ということは、星は48バイトのパターンで表されブロック転送で相対的に上へ動かされているに違いない。

背景のスクロールは星5つに値しますが、ゲームの流れとスプライトに芸がありません。先に背景を作って、プログラマが力尽きたか、メモリが足りなくなったのでしょうか。含蓄が深いゲームでした。



■敵基地の破壊数でボーナス点が入る。

★★ (Z)

昔初めて東京に来たばかりのころ、稲荷寿司を食べて驚いたことがある。中にご飯しか入っていないじゃないか、これは詐欺だ泥棒だ、と騒いだものだった。関西では、中に具の入っているのが当然で、関東で具の入っているのは五目稲荷という別物。食べてはじめて知ったのだった。よく観察すると、アゲの形も違って、関西は三角、関東は四角。まあ、これはいいか。

ところで、このソフト。ネーミングや背景のスクロール(二重になっている距離感をうまく出している)なんかは、カッコいいのだ。しかし、中身はただのシューティング・ゲーム。BGMがイマイチなのは、キャラクタのスムーズ・スクロールのせいかもしれない。



今回のゲームはまあさておき、カシオさんの次回作、「妖怪屋敷」に期待したい。来月号でレビューするので皆さん、オタノシミニ。

スッキリしているぶん、マニアには物足りないかもしれない。ただし、ステージの途中にある、スロットマシン型のボーナス計算方式や、ステージ終了時に登場する敵キャラとの戦闘シーンは、見どころだぞ。

いけれど、第一印象はあまりよくない。5年前に発売したら、5星だったろうけど、プレーヤーの目も肥えてきているし。

そういえば、具が少し入っていた。1面クリア後のロボット。おもしろいけど、でもそれだけか？

★★★ (A)

やってみると意外におもしろいのがシューティングゲームである。時代遅れだの頭を使わないだのと文句タレながら、いざ始めると異様に盛り上がりてしまうところなど、なんとなくボーリングのノリを思い起こさせる。やればそれなりに心地よい午後のひとときを過ごせるのである。だから、シューティングゲームは減じることを知らない。

さて今回のゲームだが、一言でいうならば、「よくあるパターン」の例のアレである。ゲーム好きの男が「いつもの」といえば、バーテンが黙って差し出すおきまりのゲームである。何が新しいというわけでもない。でも、まあよいではないか。シューティングゲームに理屈はいらないのである。

ブライドなどかなくり捨て、狂ったように敵を撃つ。もうこれ以上指が動かない。このままこの大宇宙で死ねたら……。時の流れも忘れ、いつしか深い眠りへと陥る。そしてなお夢の中で戦闘は続く。そう、これが究極のゲームキッズの基本なのである。



■777を出せば、1機増えるんだ。

## 目にやさしいスクロールだね

最近のシューティングゲームは、謎があったり、隠れキャラがあったりしなければいけない、という脅迫観念みたいなものがある。このゲームみたいにスッキリしている、もしかしてなにか見逃してしまったんじゃないかなどと余計なことを考えてしまうのは、ちとゲームのやりすぎかもしれない。とにかくスッキリしているのだ。シューティングゲームは気楽にやりたい、なんていう人にはぴったりのゲームだろう。美しいグラフィックスと、なめらかなスクロールだから、かなり長時間プレイしても目にやさしい。各ステージもカラーが異なるだけで、ほぼ同じ背景なので、ビギナーの人でもラクに楽しめる。



# テグザー



主人公はロボット型と戦闘機型に可変する高機動メカ・テグザー。その使命は謎の小惑星ネティアムの地下要塞へ侵入して中心装置を破壊するというものだ。迷路状の要塞を上下左右、全方向に動きながら戦い続ける。広大な要塞に出没する敵は100種類。さあ、テグザーを上手に操作して使命を果たそう！

## 可変メカ・テグザー発進せよ 敵要塞の中枢部を攻撃しろ！



### 遊び方

テグザーを地形や敵に合わせて変形させ、次々と現れる敵を撃退し、エネルギーを補給しながら小惑星の基地内を進む。目標は基地の中心部にある磁力線発生装置だ。ただし基地の中は迷路になっているので行きどまりなどもある。敵の攻撃はバリアで防げるが、エネルギーの消費が激しく、一定時間たつと消えてしまう。また、エネルギーが少ないと使えないので要注意。レベル数は全部で10面。10面をクリアす

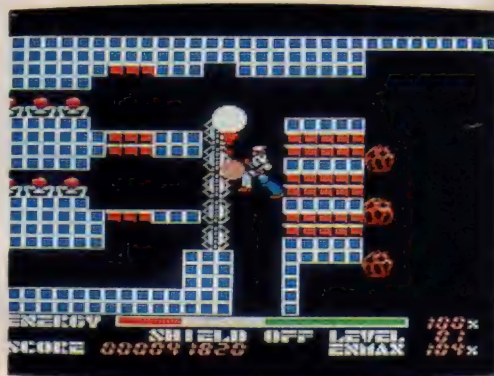
■タイトル画面を見ただけで、ワクワク  
■青、赤、白の3色使いが美しいネ。

るとふたび2面からリプレイとなる。エネルギー補給は、ある特定の敵を破壊することで行われる。このエネルギーがなくなると、すべての機能が停止して自爆。

ゲームオーバーとなる。

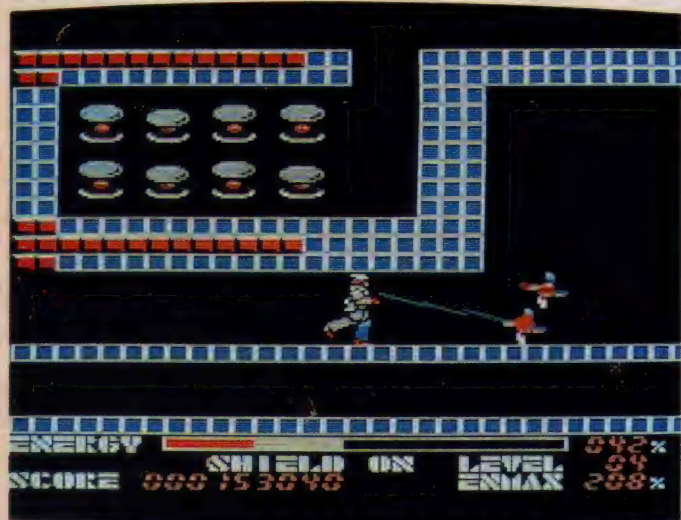
### ハイスコアの手引き

全方向の敵と戦うシューティングゲーム。エネルギーの最大値は限られているので有効に使うことが大切だ。近づいていくと突然、攻撃してくる敵が



多いのでバリアをうまく使いながら進んでいこう。ただし各面、バリアを使わずにクリアするとエネルギーの最大値とエネルギーが増える。また地表の赤い部分はエネルギーが吸収されるので要注意！

■飛行機からロボットへの変形は、段落的アニメーション処理で、とてもめづらか 操作方式も簡単でうれしいね。



■マクドナルドのハンバーガーみたいな、バッフィンを撃つとエネルギーが補給できるぞ



## ついに出了!!

★★★★★

(P)

いやーとうとうでしたね、僕が初めてテグザーを見たのは、去年の春ごろだっけ、PC8801 SR専用とかいってゲームアーツの人が持ってきたんだけど、もうこれをやったときはぶったまげちゃって、SRほしいなほしいななんていう日が続いたのです(なんでもSRは、このテグザーがあったからたくさん売れたらしい)。

テグザーの良さといったら、派手なアクションというか、もう画面全体が動いちゃって、変形はするわビームはみだれ飛ぶわで、ゲーセンにあってもちっともおかしくないぐらい良くできているってところでしょーか。

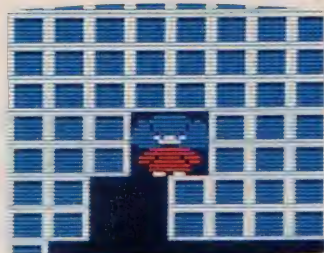
さてMSX版ですが、これが見事に移植されているんですね、スピードも早いし、ビームもファミコン版と違ってちゃんとラインが出ます。やったね!

最後にここはチョットということをおあげると、これSR版よりもかなり難しいんだよ。僕は3面を越すのがヤットコサです(単にへたっぴい?)。

★★★★★

(T)

むずかしくてできないゾー!! 先に進めないゾー!! 最高ステージ4まで



◆隠れキャラの女の子はカワイイね

だゾー!! でも、おもしろいのは確か。

お勧めソフトのナンバーワンですね。とはいっても、この手のゲームはスキ・キライのはっきりするタイプじゃないかな。そして、ウマイ、ヘタもはっきりするタイプのゲームだと思う。

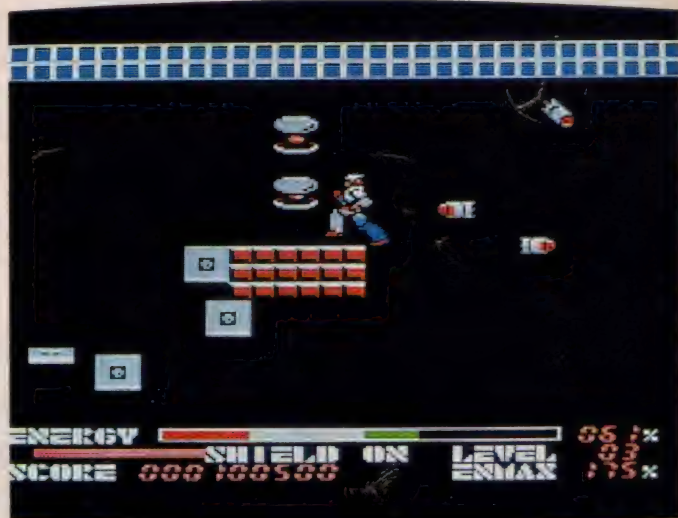
はっきりいって私はヘタだ。私の場合は、スキなタイプのゲームに限ってヘタなんだよね。

どうしてでしょう?? スキこそもの上手なれ!! なんてウソなんじゃないの!!

このゲームの特徴は、ロボットの動きがスムーズなこと。そして、敵キャラも良くできている。ただし、敵キャラの動きが速いからステージをクリアするのがむずかしい。これは、ステージ1からようしゃなく、敵キャラが襲



◆自動照準だから、カッコいい!!



◆シールドはエネルギーの浪費になるので、レベルが低いうちはセーブしよう

ってくるんだ。ステージ2、ステージ3はもっとスゴイゾ!!

キャスルにつく5つ星をあげよう。ゲームアーツさん今後もガンバッテネ!!

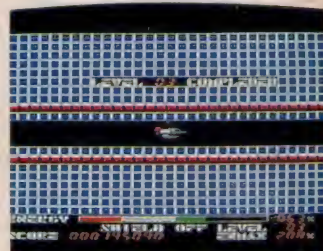
★★★★★

(Y)

最近シューティングゲームに出来るのいいのがなくて欲求不満気味だったが、久々に当たりがでた。

テグザーが初めて他機種に登場し

たときの感動は、今も生々しく記憶に残っている。自動照準という、自らシューティングゲームを放棄したような大胆な設定が、実に衝撃的で新鮮だった。考えてみると、シューティングゲームは速く正確に敵をうつべしというのは、前時代的なものかもしれない



◆通路を抜けるとレベルクリアだ

(高橋名人の悪口じゃないですぜ)。たぶん将来的には実戦でも、人がターゲットをねらってトリガーを絞るというのは減るんだから。かといって、バカチョンというわけでもない。ルートの選択や変身のタイミングがかなり重要な戦略となるので、慣れるまでは苦戦を強いられるであろう(というのは私がヘタなだけかもしれない)。

ただ難をいえば、熱くなるゲームのわりに展開が単調なのが、気になるといえば気になる。何にしても新しい感覚のゲームには、期待するものが多い。



ロボットの戦闘機へのめらかな変形形態、スムーズな動き、簡単な操作方法、鮮やかな画面など、アクションゲームに必要な要素は、すべてといていいくらい網羅されている。やはり、全員一致の5つ星も納得できてしまう。全員一致の5つ星というのは、Mマガ・ソフトレビュー始まって以来の快挙!! もう、細かいことはいいわな。とにかく、『テグザー』の世界を味わって欲しい。一度、体験したら、キミはもう『テグザー』に首ったけになるだろう。まあ、くれぐれも『テグザー』のやりすぎには気をつけよう。1日1時間でハイスコアをめざせ!!

ヤッター!!  
全員一致の5つ星

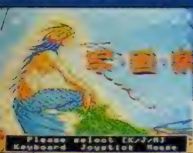
「月刊ログイン」でTOP10に1年間、ランキングをはたした、超人気アクションゲーム『テグザー』が、MSX版にやっとな移植。アクションゲーム派なら、涙を流すくらいウレシイんじゃないかな?

このゲームのアニメーション処理、ハイスピードスクロールの売りは、ほとんど完璧に移植に成功している。そのうえ、ファミコンではなかったビームライフルのラインボー光線も再現。移植を待たされただけのことはある。



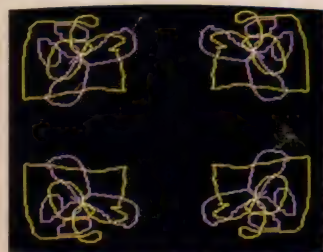
MAINRAM64K・VRAM128K・1DDFD 12,800円 日本ビクター株式会社  
問い合わせ ビクター・インフォメーションセンター  
〒100 東京都千代田区霞が関3-2-4 霞山ビル TEL 03(580)2861

■ここでホインティング  
デバイスを選択します。



# 画像処理技能が特に 強力な描画ソフト

先月号のMSX IMPRESSIONで紹介した。HC-95(HC-90)の性能を、一杯引き出すための同社の描画ソフトです。特に強力なのはフレームグラバーと変形、合成などの画像処理能力。描画ソフトと画像処理ソフトは同じディスクに収録されていても別プログラム。使い勝手もなかなか考えられています。



◆ミラー効果による、対称図形



## ■さまざまな描画ツール

これは線の太さ“中”です



## ◆描画ツールのアイコン



◆ フレームグラバーのためのアイコン



◆色の選折は、パレットからの選折とカラーバーの併用

## オートスタート、 アイコンヒット

起動はディスクをセットしてマシンの電源を入れれば自動的にプログラムの始まる、オートスタート方式です。起動直後のタイトル部分で、まずポインティングデバイスを選択します。マウスなどを使う場合は汎用1/0ポートの1番あるいはAに接続しておきましょう。

コマンドはすべてアイコンで表示され、それを選択するメニューヒット形式です。

一般的な描画のためのコマンドは、基本が20種類、さらにそれぞれサブコマンドを持っています。たとえば、フリーハンドで線を引く「自由線」の場合、サブコマンドとして、線の太さ、実線か点線か、あるいはエアブラシのようなものか、色は何か、などが用意されます。

自由に縦横比の設定ができる拡大、縮小、1度描いた線に対するさまざまな後処理、多様なミラー効果、扱い易いアンドゥ機能などがこのソフトのもっとも特徴的な部分でしょう。

後処理の実例は写真でお見せるようなものです。特に、2つの画像の合成（今回はフレームグラバーによりデジタル化したものを使用しましたが、むしろ手描きの画像でもOKです）と変形は、このソフト独自の機能で、これは描画ソフトとは別のプログラムとして同じディスクに収録されています。

アンドゥ機能はすべての描画コマンドに対して用意されています。たとえば、画面の一部にペイントをほどこそうとして失敗した場合など、アンドゥ機能でひとつ前の段階に戻れるというのが親切な仕様といえるでしょう。

フレームグラバー  
一などを生かす

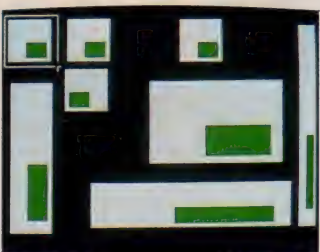
MSX2のオプション機能、フレームグラバーやスーパーインポーズなどを生かすためのソフトがちらほらと見

られるようになりました。今回のソフトも、フレームグラバーやスーパーインポーズを前提としたグラフィックソフトです。

このソフトを使えるマシンはVRA  
MI28 KB、フレームグラバー機能、ス  
ーパーインポーズ機能のあるMSX 2  
マシンです。フレームグラバー機能や  
スーパーインポーズ機能がなくとも、  
一応ソフトを使うことはできますが、  
当然、それらの機能に関連した部分は  
役に立ちません。また、メディアは、  
片面倍密度倍トラックのディスクで  
すから、画面のドライブ（2DD）でも、  
片面のドライブ（1DD）でも、読み  
取ることができます。

ピクターによれば、推奨機種はやはりHC-90または95ということです。

ポインティング・デバイスはマウスを使うのが基本のようですが、むしろ、キーボード上のカーソルキーでもかまいませんし、ジョイスティックを使うこともできます。さらにプリンタを使って画面のハードコピーを出力することも可能で、推奨機種はブラザーのM-1024Xとのことです。



▲拡大縮小 左上が原画



↑文字出力。拡大縮小を併用すると効果的





▲ごくごく単純にフレームグラバーを行った例。これを原画に、さまざまな加工を加えます。



## 組み合わせでもっと複雑な処理も

それでは実際に使ってみることにします。ソフトを起動し、ポインティングデバイスを選択すると、画面にはもっとも基本となる4つのモードを示すアイコンが表示されます。4つのモードというのは「描画」「セーブ/ロード」「画像取込」「スクリーン選択」です。

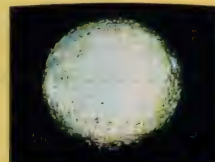
「スクリーン選択」というのは、MSX 2のグラフィック画面のScreen 7か8かの選択で、7の場合と8の場合で使える色数が違うこと、画面のレゾリューションが違うことなどを除けば、描画コマンドなど他の部分は同じです。また、変形、画面合成などのプログラ



▲合成の準備。合成される部分を黒く抜いておきます。



▲これはモノクロ2値化の例



▲別に、合成用の画面を用意して……



▲バックに入れて完成



▲2値化したものを、境界抽出します。

▲モザイク。モザイクの大きさは自由にコントロールできます。



▲変形。この他に曲線を使った変形もできます。

ムを使いたい場合、この時点でマウスの右ボタンを押すことにより、BASICのモードへ戻りますから、そこであらためて run "○○○○" とすればいいわけです。

今日は「画像取込」を使って基本となる画面を作り、それを加工してみま

した。画像取込はマウスの左ボタンをクリックするだけの、ごく簡単な操作で済みます。また、取込は画面をいくつかに分割し、次々とデタイズしてゆく、マルチフリーズ方式も可能で、かなりユニークな画像作りができます(写真参照)。

こうして取り込んだ画像は自分で描いたものと同様に扱えます。2値化や輪郭抽出など、描画モードのコマンドを使うことも、一度BASICに戻って変形や合成の対象にすることもできます。もちろん、描き加えたり、色を変えたりは簡単にできます。

写真は他の画像との合成、2値化、輪郭抽出、マルチフリーズ、変形などの例で、それらを組み合わせることにより、さらに複雑な画像処理が可能となるでしょう。

この他にも、RS-232Cを対象にした画像伝送、通信のプログラムもこのディスクに収録されており、おそらく使えるグラフィックソフトといえるでしょう。もちろん、漢字ROMを併用すれば、画面中に漢字を表示させることも可能です。

# 合成、変形が おもしろい

従来のビクターの描画ソフトというと、どうしてもビデオのタイトル作りや、やはりビデオのための特殊効果などが中心となっていたイメージがありましたが、今回所違うようです。一枚の絵、作品をじっくりと作り上げるための描画ソフトといったところでしょう。ビデオはあくまでフレームグラバーのための原画(ソース)といった扱いです。

先月号のMSX IMPRESSIONSに登場した、HC-95(90)とほぼ同時の発売ですから、あきらかにHC-95(90)で使われることを前提としたソフトなのでしょう。フレームグラバー機能で取り込んだ画像を基本に、さまざまな

加工を加えた独特な雰囲気絵が作り出せます。

描画コマンドひとつひとつよく考えられています。本文中では特に解れられていませんが、3つ以上の点を通る、なめらかな曲線を自動的に描くコマンドや、図形の回転コピー、反転コピーなどのコマンドもあります。また、色の選択がRGBのバーグラフによるかけ合わせ、というのも使い勝手のよい部分です。

別プログラムとして同ディスクに収録されている合成や変形は実におもしろい画像作成を可能してくれるでしょう。

合成は、いわゆる「コラージュ」で、

写真や絵を切り貼りして作る絵の楽しさを、コンピュータでも可能にしてくれています。

変形はまさにコンピュータ的な手法のツールで、直線で構成される四角形への変形と、曲線で構成される図形への変形の2通りあり、思いもよるぬ効果を見せてくれます。

おそらく、この2つが「写・画・楽」のウリといえる部分で、使う例にとってもまた、いちばん楽しめる部分であるといえそうです。

このソフトを使えるマシンはかなり限られてしましますが、同社のHC-95(90)を持っている人にとっては、必携ソフトのひとつといえます。

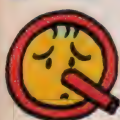


# MSX SOFT CLOSE UP

Q&A・  
裏ワザ・  
大発見

## の連続攻撃!!

好評のQ&A、来月からクローズアップから独立宣言。Q&A・裏ワザ・大発見の3本立てでお送りするので楽しみにね!!



どうか教えてください。お願いいたします。「ムー大陸の謎」で小さな洞窟の動かすことのできない石の前にいます。石には、くぼみがあるのです。しかし、いつも酸欠で死んでしまいます。持ち物は、アタッシュケース、像、ランプ、ロープ、ピッケルです。MARIというコンピュータは、どう扱ったらいいのでしょうか。データをどうすれば動いてくれるのでしょうか。

どうすればいいのかわからず、私は頭をたいたては、アドベンチャーにむいてないのでは……、と思い悩んでいます。どうか良いアドバイスををお願いします。

広島県広島市 小寺由美子(年齢不明)



「好きこそ物の上手なれ」ということわざがありましたっけ。まあ、アドベンチャーゲームの場合、ただ好きだけでは上手になれないようです。素質がない人は、あれやこれや手を出さないで、1本のゲームを完ぺきにクリアしたあと、それを教訓に、違うゲームに挑戦するほうが良いと思います。

まず、石はくぼみにコインをセットしなければなりません。コインをお持ちでないようなので、コインのありかを探してください。

また、MARIの扱いですが、DATAを入力するのは、INPUT DATA。MARIを動かすのは、RUN MARIです。

小寺さんのような初心者の方は、なるべくコマンド探しに手間がかからない、選択コマンドを使用しているアド

も〜かりまっか? ぼちぼちでんっの必殺技だ!!

「も〜かりまっか? ぼちぼちでんっ」の必殺技が、奈良県の喜多摩クンから届いた。

名付けて、「何回でも点が入るぞーボール」方法、2試合目で敵にのり、自分のゴール前へ行く。そして、ゴールの上への。すかさず(じゃなくていいけど)、ボールを投げるっ! すると、Zキーを押したままにするだけ



で、どんどん点数が入るんだって! これで、ずいぶんもうかりまっせ。

ベンチャーゲームをオススメします。「オホーツクに消ゆ」など、チャレンジしてみたらいかかでしょうか。



コナミの「魔城伝説」の隠しコマンドを、ヒントだけでもいいから、教えてください。

大阪府 岸部良(12歳)



え〜つと、あんまり教えたくはないんだけど、ログイン7月号に掲載されちゃったから、Mマガも少し遅いけど書くぜっ!

カーソルの□と□のキー、IとNキー、及びSELECTキーを押しながら、スペースキーを押すと、ボボロンの残り人数が25人で始まる。また、プレイの最中にSELECTキーを押すと、3回まで、99秒の透明無敵モードができるんだ。

これで、「コナミの10倍楽しむカートリッジ」を持っていないキミでも、ズイブン楽になるんじゃないカナ?



「オホーツクに消ゆ」

## 「天才ラビアン大奮戦」の隠れ12面発見!!

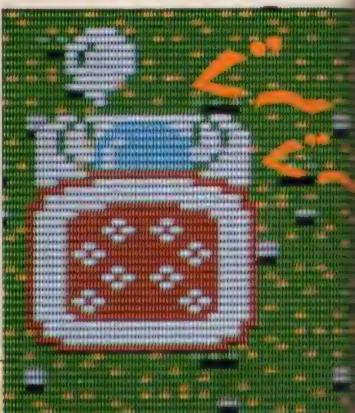
先月号でレビューした「天才ラビアン大奮戦」の隠れ12面を発見したぞ! その名も「やけくそラビアン」。Mマガ



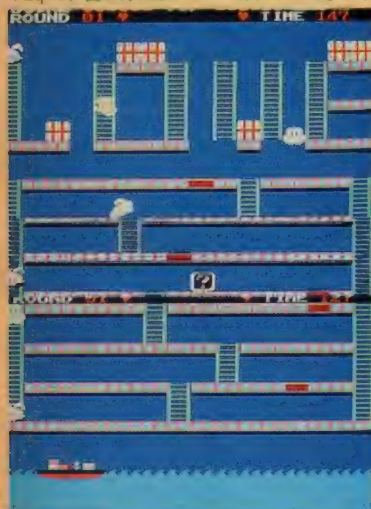
よく見ると、YAKEKUSO...  
って書いてあるでしょ!

編集部では、またまたラビアン・フィーバーが再熱しそう。「やけくそラビアン」は「ラビアン2」以上の難しい面が揃っているから、12面全部クリアするのは大仕事だぞ。さあ、12面クリアすると、今度はどんなメッセージが出てくるのかな?

ちなみに、「やけくそラビアン」を出す隠し操作のヒントを少々。ある5つのキーを押しながら、電源を入れたら、隠れ面にワープできる。さあ、ラビアンしよう。



●LQVE、愛があればラビアンはクリアできるさ





## 新しい算数で裏ワザ発見!!

テレビゲームをする感覚で、みるみるうちに算数の実力がつく「新しい算数」の6年生用に裏ワザがあったのだ。発見したのは、石川県の浅井誠クン。

もちろん、バリバリの小学校6年生!! 裏ワザは、計算のまとめのゲームの部分。なんと、エネルギーが減らない方法があったのだ!! まず、前へ進むのは、ナナメジャンプをする。なんと、それだけのこと。ただし、宝箱が近づいてきたら、歩いたほうがいいそうだ。怪物も、タイミングを見はからってね! というコメント入り!!

うーんと、カワイイ裏ワザだね。で



1年～6年、各9,800円、好評発売中!!

も、勉強のほうにも力を入れて欲しいナ、と思ったりして……。

## 魔法使いウィズのメリ込み技だ!!

ボクは、「魔法使いウィズ」でいろいろなことを発見しました。写真は、空のスクロールの場所で、雲のはしっこにのっていると、いろいろなところにメリ込むのです。

奈良県 巽康一郎



よく見えないなあ

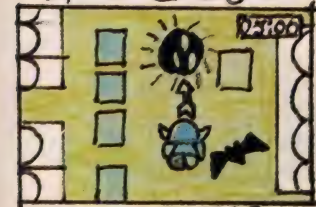
## 魔城伝説の裏ワザ発見!!



クイーンの後でまっ



クイーンをとる



パワーアップする



またクリスタルが出る

まず、1面のクイーン打出ところの後でクリスタルを待ちます。クリスタルが出たら、すぐにクイーンをとってタイムストップさせます。クリスタルが来るので、パワーアップします。タイムストップがとけると、今とったはずなのに、またクリスタルが出ます。これで、少しの間に、2度パワーアップできるぞ!! 東京都 横関研也

# アフターケアだ ザ・キャッスル

5月号、6月号に使用した画面写真は、開発途中のバージョンだったため、完成版と少し異なるところがありました。ゴメンナサイ。Mマガ編集部、ソフト担当Hと、「ザ・キャッスル」担当のSくんは深く反省しております。というわけで、今回はとりあえず、

違った箇所のある画面を出しますので、5月号、6月号と比較してクリアの助けにしてください。

## 裏ワザだ、ザ・キャッスル!!

はじめまして。私は、伊藤里美と言います。ところで、私はなんとあのザ・キャッスルに裏ワザを見つけたんです。[CTRL]キーを押すと、あーら不思議! ラファエル王子の早さ、いえいえ、全

体の動きがスピードアップするんです(音楽も)。さらに、スピードアップさせるには、[CTRL]キーと[GRAPH]キーを同時に押してください。もう、目にも止まらないような早さで動くんですよ(音楽はわけがわからなくなります)。



# Q&A・裏ワザ・大発見 の連続攻撃!!

## なにかあると思っていたら 魔法使いウィズ なんと山程あった隠し操作



「Hさん、大変なんです。『魔法使いウィズ』で、ス・ゴ・イ技を見つけたんです」と、Mマガ期待の星・Y<sup>2</sup>くんが、いつになくあわてたようすで編集部へ駆けこんできた。裏ワザや大発見などには、すっかり慣れっこになってしまった担当・Hは、少々のことではビクともしない。が、今回のY君の大発見には、さすがにビビってしまったのだ! とにかく、読者の皆さんに一刻も早く知らせなくっちゃ。

まずは、石の上にも三年、ゲームに向かって3ヵ月なんていう、ナットウのようなネバーツとした強い執着心のない人のために、スタートから持ちハットが15、マジックアイテムがフルセットされてしまうという操作があるんだ。1、5、0キーとスペースキーを



▲ほーら、スタート時点でフルアイテムがあるでしょう

押してスタートさせよう。ほーら、これで、ガンバロウという気にもなるよね。

また、マジックボックスやマジックブロックを開けても、バイブルが出てこないよー、つらいよーん。という人のために、アイテムの出現する法則を教えてしまおう。マジックボックスは画面上に出現するときのTIMEの10の位の数字が0の場合つえが出現。1はカッター、7まではアイコンの順番に対

応している。8以上は、8はつえ、9はカッターが出現する。マジックブロックは、撃った玉の数が8で割ったときに余りが5のとき、バイブルが出現する。初めのうちにバイブルを取っておけば、ずいぶん助かるよね。

15ハットあっても、足りないなんていうゲームオンチのキミたちは、1UPハットを出現させちゃう!! 1UPハットは、敵を倒した数が16、TIMEの10の位が0のとき、右から左へ出現

する。一番上の段で待ていようね。

最後は、とっておきのテクだよ。ドラゴンを倒すときの必須アイテムのクリスタルは、全部で9個しか集められない——と思っていたら、実はクリスタルをもっと多く集められるテクがあったのだ、ジャーン!! まず、クリスタルを9個を持ち、3匹目のドラゴンだけを倒す。そして、死んで生き返らせると、またクリスタルを取ることができんだ!! クリスタルはいっぱい持っている、グリーンと楽になるゾ。

SONYさん、強力プッシュの『魔法使いウィズ』は、そのほかにも隠れテクがありそうだ。見つけた人は手紙ちょうだいネ!!



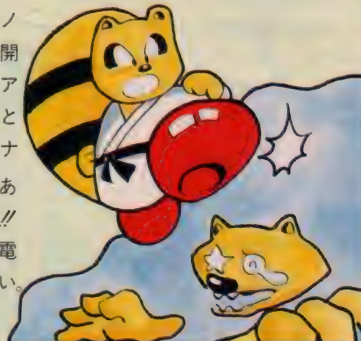
## 電話でアドベンチャーできちゃう!?

8月3日まで、電話でアドベンチャーゲームが楽しめる! 最低で4回、最高11回TELすれば、誰でも最終メッセージに到達できるのだ。内容は、SFチック。アドベンチャーゲームの好きな人は、かけてみよう。

☎東京03(236)9900

## テクノソフト・ テレホンサービス 開始!!

「ばってんタヌキの大冒険」のテクノソフトさんが、テレホンサービスを開始した。内容は、最新ソフト情報、アフターフォロー、おたよりコーナーと盛りだくさんの内容。おたよりコーナーで紹介された人にはプレゼントもあるそうだから、一度電話してみよう!! 電話番号は、0878(37)0059。間違い電話をしないように、電話してください。





# ランボー、全マップ大公開!!

## ランボー 全マップ

このマップは、京都府の小林英二くん（13歳）から送られてきたもの。VIPを救出できない人は、このマップを参考にして、クリアをめざそう。

### ※注意点

- 対人レーザーの射定距離は、木または岩の7つ分。
- クモは殺すことができる。
- ミサイルは全部こわしておかないと、ヘリコプターに乗ってから殺される。
- 兵舎と小屋のところでは、見張りに対して、弓矢を使うようにする。そうしないと、音に気がついて3〜4人、内から出てくる。

## キャラクター & アイテム

- |  |        |                   |       |
|--|--------|-------------------|-------|
|  | 兵舎     |                   | 倉庫    |
|  | 小屋     |                   | 病院    |
|  | 対人レーザー | (危険ゾーンは赤で線が引いてある) |       |
|  | ミサイル   |                   | 落とし穴  |
|  | 門      |                   | 柵     |
|  | カーン    |                   | ジープ   |
|  | ヘリコプター |                   | ナイフ   |
|  | 弓矢     |                   | M-GUN |
|  | R-GUN  |                   | PINE  |
|  | かぎ     |                   | ガソリン  |
|  | ?      | (これを使うとVIPを運れてくる) |       |



■タイトル画面もカッコイイノ

対人レーザー

小屋(食糧)

というわけで、来月からQ&A・裏ワザ・大発見のコーナーを常設します。お手紙、写真、イラスト、マンガ、なんでも、「Q&A・裏ワザ・大発見」係まで送ってネ。待ってるぜ。

カーン



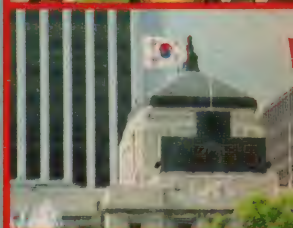




# 韓国・香港MSX事情

もうひとつのアジアに行く

となりの国のMSXはどんなだろう。そんな疑問が頭の中を駆け抜けたとき、ボクたちは居ても立ってもいられなくなった。同じアジアでありながら、接することの少なかった韓国と、さまざまな国の人々が集まりコスモポリタンを形成する香港。日本とはまったく事情の異なる国に、ボクたちが手にするのと同じMSXがある。マシンを通してユーザーが、そしてユーザーを通してそれぞれの国が、今目の前に姿を現してくる。特集、韓国・香港MSX事情。さまざまに異なる基盤の上に存在する、世界共通のコンピュータは、ボクたちにとどんなアジアを見せてくれるのだろうか。





# 韓国



オリンピックと学生紛争にわき返る、キムチ発祥の地ミラクルKORIA。高麗人参の国を訪ねる。

韓国と聞いてイメージするもの。キムチ、焼肉、高麗人参。あまりに日本に近すぎるためか、ボクたちはこの国についての知識をほとんど持っていない。航空機なら成田→ソウル間はわずか2時間のフライト。もちろん時差などなく、感覚的には日本国内を旅行するのと違いはない。意外と知られていないことだけ、九州の下関から韓国南端のプサンまではフェリーが出ていて、学割運賃なら往復15,300円。もっとも安い海外旅行ができるというわけだ。

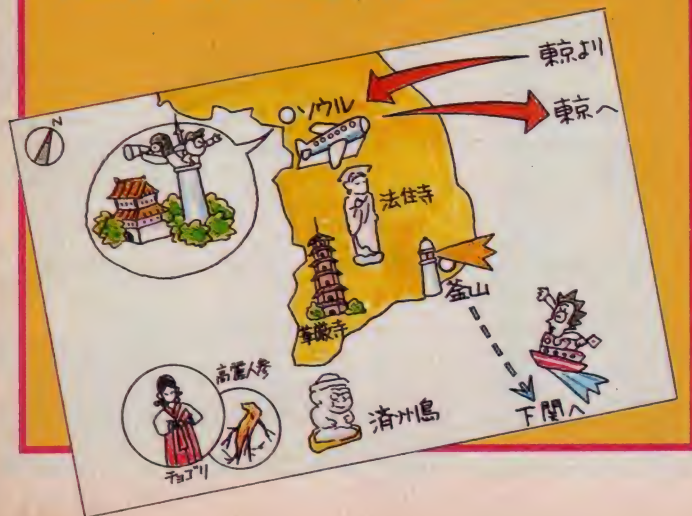
韓国の人口は現在4000万人。その内800万人が首都ソウルに集中している。また近郊の通勤・通学圏まで含めると、その人口は1000万人を下らないとのことだ。世界地図を開けばわかるように、国土は全般に山がち。首都ソウルもその例に漏れず、市内中央を流れる漢江の沿岸が平地の他は、三方を山に囲まれている。また、1988年にはソウル・オリンピックの開催が予定されており、そのためか市内では道路の整備や高層住宅の建築が、急ピッチで進められている。

この東洋有数の大都市ソウルのプロフィールを追ってみると、1392年にま

でさかのぼることになる。この年、高麗王朝の恭讓王から王位を譲り受けた朝鮮(チョソン)朝の太祖・李成桂が、開城から都をソウルに移した。その後漢陽府と呼ばれたこの都は、519年の間王都として繁栄を続け、途中日本からの支配はあったものの、大韓民国の首都として現在にいたっている。

さて、韓国を語るとき忘れてならないのがハングル文字。これは1443年、李朝時代の3代大王である世宗により、「漢字にかわる誰にでもわかるようなやさしい文字」として考案された。そのため、現在でも世界一合理的な文字として評価されている。これは10の基本母音と、19の子音の組み合わせから成り立っている表音文字で、文字それ自体が意味を持つ、漢字のような表意文字とはまったく違う。しばらくはハングルと漢字を併用した時代が続いていたが、1950年に勃発した朝鮮戦争以後は、ハングルの時代になった。

現在の韓国はさまざまな分野で民主化が進められ、そのため政府と市民や学生たちとの衝突が毎日のように続いている。キナ臭い話ではあるけれど、第二のフィリピンなどという声も聞えてくるのだ。



## 今、高度成長期を迎える、 近くて遠い国、韓国



◆これが新製品のMSX2。プロトタイプを撮影した。

ソウルは、世界で一番  
ホットな街だった

ソウルの中心といたら、市庁舎前広場。古くどっしりとした市庁舎に向けて、太平路、乙支路、西小門路、小公路が交わる、一大ロータリーを形成している。街の雰囲気は正に東京。マンガ字のようなハングルの看板と、右側通行の道路の他は、国会議事堂前に立っているような気にさせられる。しかし街にあふれる熱気や、そこで活動する人々のスピードは東京の比ではない。今世界でもっともホットな街は、間違いなくソウルだ。ここから南に目を転ずると、ソウル市全域を見渡すことのできる南山公園(ナムソン・パーク)





◆デーウーのショールーム。手前のショーケースには日本製ソフトが並んでいる

◆MSX仕様のゲーム専用マシン?!。何とアスキーのソフトをデモしていたのだ



が、小高い丘となってそびえ、その頂上にはソウルタワーがそそり立っている。

南山公園をつらぬく3本のトンネルをくぐると、そこはソウル市を二分する漢江。橋を渡った反対側は、東京の高島平のような高層住宅が連立する、新市街地となっている。88年に開催されるオリンピックに向けて地下鉄網も整備され、この一帯はすっかり通勤圏となった。

これは良くいわれることだけど、現在の韓国の状況は、ちょうど東京オリンピックを前にした日本に等しい。約20年のズレを持って、高度成長期を迎えているのだ。ただひとつ違うのは、日本が欧米の製品であふれていたのに対

し、ここ韓国では自国製品がその主流をなしていること。街をいく車はすべて国産車。韓国の四大財閥である、ヒュンダイとデーウーの車種で占められている。中でも、カナダで日本車を抜く売れ行きをみせた、ヒュンダイのポニー2は際立っていて、タクシーの90パーセントはこの車だといっても間違いない。

さて、ボクたち取材班が目指した韓国のMSXマシンも、これらの財閥企業から発売されていた。中心となるのがデーウー、そしてゴールドスターとサムソンの、合計3社からのリリースだ。現在発売されているのは、デーウーから4機種、ゴールドスターが2機種、そしてサムソンが1機種。全社合



◆とってもしっかり、ショールームの外観



◆教育用ソフトのデモコーナー。後ろの壁はマルチモニターになっている  
◆主力機種のDPC-200。64キロRAM仕様のMSXだ。内蔵ソフトはなく、基本に忠実なマシンだ



としてとらえたMSXを展開していることにある。

計の出荷台数で8万台強といったところだという。日本に比べると10分の1にも満たないけど、社会状況その他を考え合わせると、この数字はなかなかのものだ。

今月の特集「韓国・香港MSX事情」。まずはデーウーのショールームからレポートしてみよう。

## ショールームまると、MSXマシン

韓国のMSXワールドは、前にも書いたようにデーウーに引っ張られている。それは単純にマシンの機種が多いからだけではなく、5インチのフロッピーディスク・ドライブやプリンタ、さらにはクイックディスクやデータレコーダ、モニターテレビなど、システム

ボクたちが訪れたデーウーのショールームは、旧市街地とは南山公園をはさんだ漢江の反対側、新市街地とも呼べるところに立地。ゆったりとスペースをとった贅沢なつくりで、MSXマシンが整然とレイアウトされている。デーウーが発売しているマシンは、前にも書いたように4機種。中でも主力となるのが、ヤマハのYIS503や303をイメージさせる、DPC-200、180、そして100と続く3つのシリーズだ。前2機種は、それぞれ64キロバイトのRAMを内蔵した本格派MSX、そして後者は16キロバイトRAM内蔵の普及機といえる。

スペックやデザインについては、日本で発売されている多くのマシンと変わりはないけど、ひとつ大きく違って

## 南大門市場をひとつめぐり、日用雑貨なら何でも揃う、

市庁舎の南に位置する南大門から、東に広がった一角が南大門市場。観光客だけでなく、ソウル子にとってもエキサイティングな、オープンマーケットだ。

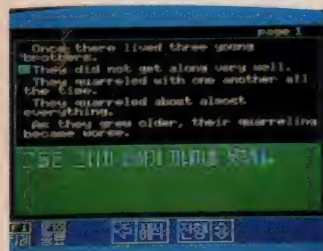
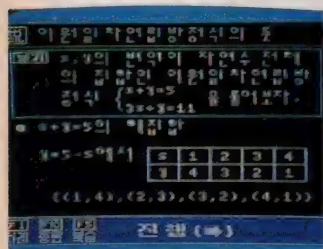
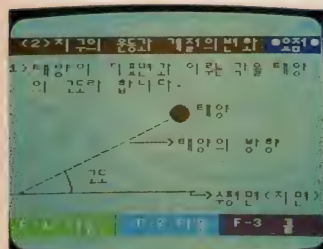
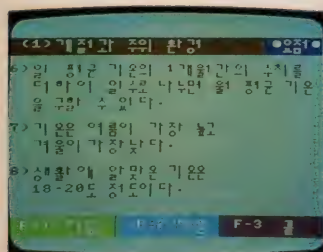
車はもちろんシャットアウト。道路の両脇と中央にはワゴンが置かれ、衣料品からみやげ物、旅行

用品、さらには登山用具といったものまで、格安の値段で売られている。著作権法のない韓国では、ブランド品のコピーも出回っていて、ルイ・ビトンそっくり(ノ)のボストンバッグが、わずか5000円。名産品である高麗人参も、他の商店で買うよりはるかに安い。

気になるのは言葉の問題だけど、紙に書かれた値札と、身ぶり手ぶりがあればOK。頑張れば値切れることもできるはずだ。ともかく、何にでもチャレンジしちゃおう。







●韓国のMSXは、ご覧のようにハングル文字を出力することができる。これは英語・数学・理科のCAIソフトの画面だ。

いるのがそのカラーバリエーション。それぞれイエロー、グリーン、ホワイト、ブルー、レッド、シルバーの6色が用意され、ユーザーの好みにあったものを選べるようになっている。価格は5～6万円程度。韓国の生活水準を考えると、趣味の範囲で購入するには、若干高めといったところだろうか。

もうひとつ、日本では絶対にお目にかかれないのが、CPC-50（愛称ZEMMIX）。日本の某社のゲーム専用機のような、カートリッジスロットとジョイスティックポートだけのゲームマシンだ。MSXに関する仕様書では、キーボードのないマシンはMSXとして認められておらず、そのためこのマシンにもMSXのロゴはない。でもその中身はしっかりとMSXとして、ジョイスティックをサポートしたゲームなら、ちゃんとしてプレイできるのだ。日本ではまず発売されるチャンスのないものだけど、韓国でみかけたオモシログッズとして紹介してみた。価格が14,000円くらいだから、一般家庭にも普及しそうなマシンの筆頭といえる。

さて、気になるMSX2の動向とは、この号が発売される頃には、CPC-300と400という2つのマシンがリリースされているはず。前者が88ページの写真のようなキーボード一体型。後者が3.5インチFDDを内蔵したセパレートマシンだ。ともにビデオRAMは128キロバイト、それぞれホームユースとビジネスユースというように、明確な性格分けがなされている。

# ビジネスユースへの可能性を秘めたMSX

## QNIXがもたらす、コンピュータ革命!?

デーウーが日本のナショナルにあたとすれば、韓国版アスキーともいえるのがQNIX（キューニックス）。アメリカのマイクロソフト社（MS）の代理店として、韓国でのMS商品の販売や、MSX関係のアナウンスを一手に引き受けている。

今回ボクたちのインタビューに応じてくれたのは一社長。あわせて、デーウーとゴールドスターの方々とインタビューも、アレンジしていただいた。その席上、各社の共通意見としてくり返し発言されたのが、MSXおよびMSX2のビジネス分野への応用。日本での状況がゲームソフト中心に動いているだけに、かなり歯がゆい思いをしているとのことだった。

前にも書いたように、現在のところすべての意味で余裕のない韓国では、ゲームマシンとしてのコンピュータは、一般家庭に受け入れられるまでに至っていない。より実用性を持った、いわゆる「16ビットマシン」だけが市民権を得ているのだ。また著作権法が存在しない韓国では（これは後に出てくる香港でも同じなのだけど）、アップルやIBMなどという、アメリカの有名コンピュータのコピー機が安く出回り、正規のルートで販売するMSXにとっては、かなり不利な状況が展開している



●64キロRAM内蔵のDPC-180。簡易型のキーボードを使用している。



●上のマシンのカラーバリエーション。外見は同じ16キロRAMのDPC-100もある。  
●子供たちに無料で開放されるコンピュータルーム。みんなここでMSXの勉強をする。  
●ソウル市の中心にある市庁舎。まるで東京のような風景だ。





# 特集 韓国・香港 MSX事情



●デーウーのコンピュータ事業本部、崔容福課長

●同じデーウーのコンピュータ開発部長、季榮珍氏

●QNIX、デーウー、そしてゴールドスターの方々にインタビュー 鋭い逆の質問に心なしか緊張ぎみのK



●こちらはゴールドスターの朴海達氏（S.P.事業部長）



●東京に住んでいたこともあるという、QNIXのオーさん通訳をしていただきました  
●QNIXの若き社長、B.C. リー。韓国のコンピュータ業界は彼に引かれている



ようだった。

日本でのコンピュータの普及を例にとると、まずゲーム専用機があり、その上に8ビットパソコンを所有するいわゆるマニア層があり、頂点に16ビットのビジネスマシンが存在する。各層の配分は、ピラミッド型を形成しているといっている。今度は逆に韓国の状況を見てみると、頂点の16ビット機の下に8ビットマシンのユーザーであるマニア層がある。ユーザー数を見てみると逆ピラミッド型、日本とは正反対の状況だ。趣味としてのコンピュータの普及が、韓国ではまだまだ遅れているのだ。

こんな状況にあって、QNIXではコンピュータ人口を増やそうと、PC-CLUBという会報を毎月作成している。これは前に紹介したようなショールームやマイコンショップで配布されていて、MSXおよびMS商品に関する最新情報を提供する。真っ白な上質紙を使い、B4判サイズの8ページ構成。手元にある号では、MS-DOSのテクニカルな解説がかなり詳しく載せられ、また新機種であるデーウーのCPC-50

も紹介されている。将来はMマガのような専門誌を創刊したいとのことで、PC-CLUBはその準備段階といえそう。とにかくにも、QNIXは韓国にコンピュータの意識革命をもたらそうとしているのだ。

## MSXの70パーセントが教育分野へ応用

コンピュータ全般の状況は、日本よりも多少遅れた感のある韓国だけど、こと教育といったことになると、大きくリードしている。メーカーの話では84年から85年にかけてのMSXの出荷は、30パーセントがコンシューマ（通常の販売ルートを通して、家庭に普及）で、残りの70パーセントが教育用として学校に導入されたという。中学校での普及率は50パーセントを超え、プログラミング学習、ドリル、成績処理といった3通りの使われ方で活躍している。学校への導入台数はそれぞれ40台とのことで、生徒全員がMSXに触れることのできる、コンピュータクラスが、カリキュラムの一環として組み込まれた。こういった教育分野へのコン

ピュータの活用は、政府がかなり積極的になっているとのことで、ソウルに2カ所、地方に2カ所の小中学校がモデル校となり、CAIへの試みが続けられている。

さて、今後のMSXの動向に関して話をうかがうと、特にMSX2においては、ビジネス分野への応用がマシン普及の鍵を握っているとのことだった。また、MSX2の強力なグラフィックスをサポートするV9938 VDP（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）の価

格が高いため、マシンの価格が上がってしまうことも大きなウィークポイントだという。

一方、日本へのマシン輸出の可能性については、販売ルートの確立がネックになっているという。これは何もハードウェアの販売に限ったことではなくて、日本での大手ディストリビュータの開拓が、今後のビジネス展開の最大の課題だという。世界のトップレベルにある韓国の技術力が、日本に流入する日も近いかもしれない。

## 韓国式食堂の突き出しはキムチが5品!?

これはどこでもそうらしいんだけど、韓国の食堂では何をオーダーしてもキムチが付く、というより、席に着いたとたんにキムチが4〜5種類、目の前に運ばれてくるのだ。でも辛いキムチは1つか2つ。後は日本の漬物のようなものでバラエティに富んでいる。



写真はQNIXの方々とのお食風景。日本のスキヤキのような、韓国の焼肉（プルコギ）にびっくり。何と味付けが甘いのだ。また上の写真のお姐さんは、大きなハサミで肉や冷麺を切ろうとしている。



# Mマガ・ネットワーク!? 全世界を駆けめぐる、



## 創刊号から愛読者の マジメな大学生・鄭くん

MSXマガジンが海外でも入手できることは、あまり知られていないこと。編集部でも、Air Mail がくるまでは、そのことを知らなかったのだ。遠くはブラジル、近くは韓国などから届く読者からのホットな情報は、MSXは世界に広がっているんだ、という実感をわかせてくれる。今この時この瞬間に、見知らぬ国のまだ見ぬ人々によってMマガが読まれている。そう考えただけで、なんだかゾクゾクしてくるね。

そんなわけで登場するのが、韓国の熱心なMマガ読者。ソウル大学に通う鄭くんだ。Mマガ1月号で募集した、「MSX年賀状コンテスト」で入賞したこともあるから、覚えている人もいるかもしれないね。彼は現在23歳、といってもこれは韓国での数え方で、日本でいえば21歳。韓国の東大ともいえるソウル大学の3年生で、化学とコンピュータを専攻している。

大学で使っているのは、VAX-11という大型コンピュータ。アセンブラやフォートランなどのプログラミング言語を学んでいる。MSXはその学問の一部で、大学での勉強をサポートす

る意味で活用しているようだ。もちろん、たまにはゲームをすることもあるけど、それはあくまでも気分転換。プログラミングや、ハングル文字のワープロを使った文書作成が主な用途だという。

さて、そんな彼がMマガと付き合い出したのは、ずいぶん昔の話。ソウル市内にある書店で、Mマガの創刊号を見つけてからだ。韓国でも話題になりつつあったMSXの最新情報を得るために買ったのがキッカケで、それ以来毎月欠かさず購読しているという。最近では買いそびれることのないように、本屋さんに予約しているそうだ。



◆日本語と英語のちゃんぽんで、取材は進められた。筆談、身ぶり手ぶりも飛び出した  
◆鄭謙勇くんは、韓国式(数え年)で23歳。日本式で21歳のソウル大学3年生。専攻は化学とコンピュータのエリート大学生だ



◆鄭くんは、日本語を独学で2年間勉強し、今ではMマガもスラスラ読めるんだ。

## 韓国でナンバー1のコンピュータ雑誌はこれ。 鄭くんも筆者を務める「ソフトウェア」

何て発音するのか見当もつかないけど、今韓国でもっともメジャーなコンピュータ誌がこれだ。ゲームオンリーではやっていけない国情を反映してか、かなり難しそうな内容が続いている。判型はA4サイズ、アスキー本誌とほぼ同

じと考えていい。驚くべきことに、上で紹介した鄭くんが、この雑誌の筆者として活躍していた下の写真がそれで、毎月MSXに関する

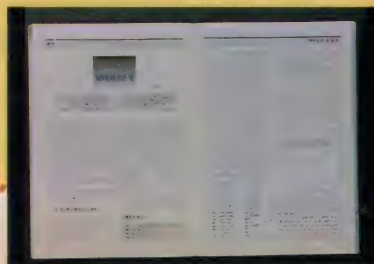


テクニカルな解説を連載しているとのこと。韓国版MSXテクニカルノートといえそう。ボクたちMマガも頑張らなくちゃ。

## ◆63階建ての大韓生命63ビルは、264mの高さで東洋一を誇っている



◆日本のサンシャインビルを24m追い越した、63ビルの最上階に、デューのコーナーがあり、MSXはここでも、子供たちの人気を集めていた。窓外の景色は撮影禁止だったのだ。





とまあ、こう書いてくると、韓国の人は誰でも日本語が読めると勘違いされそうだけど、そんなことは絶対にない。何と彼は独学でマスターしたのだ。韓日辞典と日韓辞典、そしてMマガが彼の教科書だというから、恐れ入ってしまいそう。今こうして書いている文章も、彼の目に止まるかと思うと、鉛筆を握る手にも力が入ったりしてね。

もうひとつ驚いたのが、彼から送られてきた手紙。しっかりした文体に、漢字まじりの文章で書かれている。はじめにも書いたように、現在の韓国ではハングル文字が一般的で、漢字を読み書きできるのはかなり年配の人だけ。新聞などで漢字を目にすることはあったけど、それはあくまで日本の雑誌で英文字を使うようなものだ。あくまでもハングル文字だけが使用されていると思っていい。

## 彼のお気に入り、テクニカルエリア

さてそんな、コンピュータができて、日本語ができて、もちろん英語も韓国語もできる、彼のMマガでのお気に入りページといったら、予想どおりテクニカルエリア。デジタルクラフトで紹介したりリアルタイム・クロックなど、実際に作ってみたそう。ハンダゴテの使い方さえ知らないボクなど、この話

を聞いてただうなるのみ。「ちゃんと動きましたよ」と軽く言い放つ彼を、ただただ尊敬のまなざしで見つめるだけだった。日本に帰ってきてこの話を担当のZ氏にしたところ、ウーンとうなって腕を組むだけ。なんだか迷惑そうだったけど、これはあくまでもZ氏独特のポーズで、本当はとってもウレシイのだ。

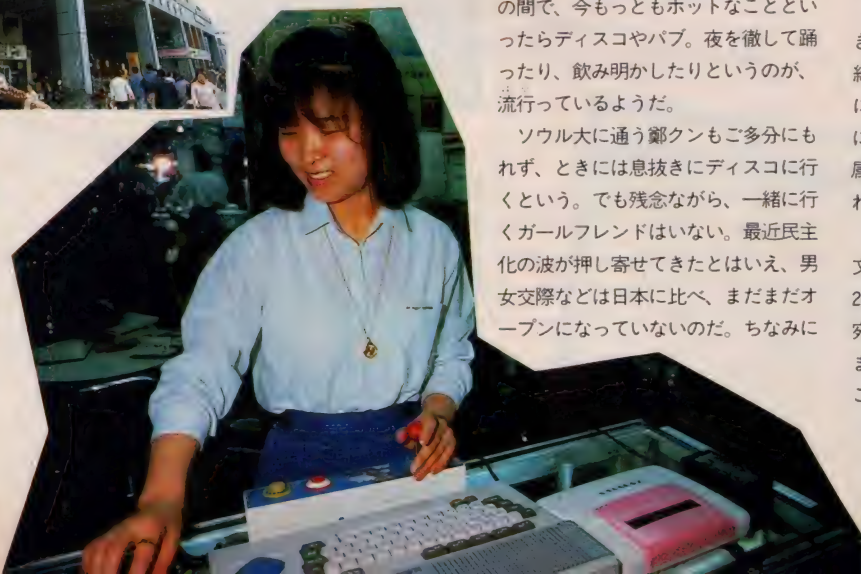
ちなみに彼の持っているマシンは、デーウーのDPC-200。それに5インチのディスクドライブと、2台のプリンタでシステムを組んでいる。さらに今度はMSX2も仲間入りすることだった。

左ページのコラムでも紹介したけど、韓国のコンピュータ誌でMSXの記事を連載する彼の情報源はMマガ。特にマシンや周辺装置について解説したテクニカルノートの記事は、大変参考になるという。これはいたるところで言われたことだけど、彼も同じようにゲームだけでなく、MSXのテクニカル的な解説記事を、より一層増やして欲しいとのことだった。これは前にも書いたことだけど、韓国には日本のMマガにあたるものがなく、MSXの最新情報を得るのは非常に大変だという。それだけに日本から輸入してまで手にする、Mマガへの期待が大きいのかもしれない。



◆韓国版の秋葉原は、東大門の西側の一角にある。4階建てのかなり大きなビルディングがすべて電気製品で埋めつくされている。あまり、きれいとはいえないが、これだけのものが、ひとつの場所に集っていると気持ちがいい。コンピュータ売場は、その2フロアを占めており、これはかなりスゴイことといえそう

◆ショップには、けっこう女子店員も多く、みんな親切でカワイイ。Mマガでは読者サービスで、女の子がいれば必ず写真を撮るのだ。



は、やったね！「ランボー」、  
「グーニーズ」  
は、韓国でも人気爆発中だぜっ!!

韓国でのソフトウェアの状況は、韓国製と日本製ソフトの二本立てだ。驚いたことに、教育ソフトやハングル文字のワープロなどのソフト開発にも力を入れている。ゲームのソフトは、韓国でも人気があり、日本製ゲームに首ったけの少年も多いらしい。著作権法がまだないので(さ来年の7月に施行予定)、イリーガル・コピーのゲームがほとんどを占めている。そのせいか、価格もテープ版で、700円前後と非常に安い。約1ヵ月遅れて発売されるソフトの中で、人気があったのは「ランボー」と「グーニーズ」でした。



◆どのショップでも、取材に心よく答えてくれたのは国柄だろうか。  
◆高価なコンピュータを選ぶ、ユーザーの目は真剣だ。



◆整然とディスプレイされたマシンの数々。人気はIBM-PC、APPLE、MSXに集中していた

## 若者の目下の話題は、ディスコとMSX?

韓国の若者の話題といったらファッション、これは万国共通。そんな彼らの間で、今もっともホットなことといったらディスコやバブ。夜を徹して踊ったり、飲み明かしたりというのが、流行っているようだ。

ソウル大に通う鄭くんもご多分にもれず、ときには息抜きにディスコに行くという。でも残念ながら、一緒に行くガールフレンドはいない。最近民主化の波が押し寄せてきたとはいえ、男女交際などは日本に比べ、まだまだオープンになっていないのだ。ちなみに

韓国の女性の大学進学率は非常に低く、ほとんどの女性は高校卒業後すぐに結婚してしまうという。日本のように仕事をもち、自分のために働く人はまだ少数派だ。

一方男性といえば、兵役という大きな問題がある。通常なら高校卒業後、約2年にわたり軍隊に配属されることになる。けれども彼の希望は、大学院に進学するかKAIST(韓国科学院)に所属すること、その場合は兵役は免除されるという。

そんな彼が、日本のMマガ読者との文通を承諾してくれた。できれば18-20歳くらいの女性を希望で、次の住所宛に手紙を送って欲しいとのこと。あまり数が多い場合は、返事を書けないこともあるかもしれないのでご了承を。

●韓国122-00 Seoul 恩平区碌磣洞  
44-6(24/4) 鄭讃勇



# Mマガ式、ソウル 一日駆け足探訪

## 朝9時のモーニング コールはつらい!?

さて、右も左もわからず言葉も通じない韓国で、路頭に迷いかけてたボクたち取材班を救ってくれたのが、前ページで登場した鄭くん。大切な大学の授業も代返でエスケープし（とてもそんなことするには見えないけど）、ボクたちの1日ガイドの役を引き受けてくれるという。「それでは朝9時にホテルまでお迎えに行きます」という彼の言葉に、起きれるかなと不安になりつつも、「よろしくお願いします」と答えてしまうボクたちだった。

そんなわけで、記念すべき韓国最後の日は専用ガイド付。普通ならショッピングや観光名所めぐりを楽しむとこだけど、そこは真面目な(?)Mマガ取材班。いっとき仕事を忘れず、韓国の



秋葉原へと向かったのだった。

市庁舎から東へ少し。地下鉄なら3駅目にあるのが、東大門市場。広大なスペース一杯に露店があふれ、その中をたくさんの人が行き来する。前に紹介した南大門市場と雰囲気は似ているが、その規模となるとケタ違いで、外国人を乗せたバスも立ち寄る、観光名所となっている。

その、ほど近いところにあるのが、ボクたちが目指す韓国版・秋葉原。大きなビル全体が、電気店やマイコン・ショップで埋め尽くされた、日本の秋葉原にあるラジオ会館のようなものだという。親子連れが訪れる家電用品店から、ちょっとマニアックなマイコン少年やデジタルクラフト少年(?)を満足させる専門店まで、ありとあらゆる店が揃っているらしい。MマガのZ氏なら、一日中でもビルの中を歩きまわっているんだろうね。

◆ここでも、マイコン少年は出沒する。ワークデーでもちらほらいたぞ。  
◆ハングル文字で書かれた書籍だ。

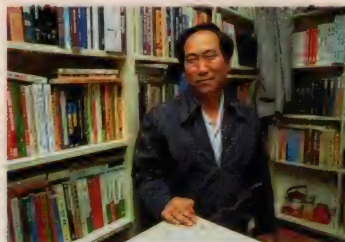


ただ実際に行ってみて驚いたのは、外見がとっても地味だったこと。派手な看板やネオンを思い描いていたのに、灰色の大きな建物があるだけ。まるで工場や倉庫にきたみたいなのだ。本当にマイコン・ショップはあるのかな? なんて不安になりつつ、ボクたちはその倉庫(?)の中へ入っていった。

## 万国共通、マイコン少年はMSXに夢中

そんな不気味な建物だったけど、一歩中に足を踏み入れると、目の前には小さなショップが数えきれないほど。ビルを縦横に走る幾本もの通路の両側には、さまざまな製品を扱う電気店がびっしりと店を構えている。さしずめビルそのものが、ひとつの電気街を形成しているかのようだった。

この電気ビルは4階建て。そのうちの2フロアを、ボクたちの目指すマイコン・ショップが占める。平日の午前中という時間帯も手伝ってか、ビルを訪れる人の姿はさすがに少ない。もちろんこれが土曜日なら、どのフロアも人込みをかきわけて進まなければならないくらい、混み合うという。迷路と人混みとが重なったら、はじめて訪れた人は迷子になってしまうかもしれないね。



◆コンピュータ専門店のおじさんは、一見すると怖い感じがしたが、実はさきく



◆鄭くんも、この本屋さんは行きつけらしい。Mマガも売っていたぞ。



◆「ヤクルトおばさん、韓国でも発見!」ここにも、日本企業の進出があった。韓国のおばさんのユニフォームは、帽子をかぶっているのがハイセンス! ただし、商品は、ヤクルトだけなのが残念だった。

この雑誌を書店で見かけてキラッと目に入ったのが、「MSX 2」という4文字。ハングル文字の狭間に埋もれた、解読可能な4文字は、心なごむものがあつたのだ。記事の内容は、デーウーの新製品のMSX2、CPC-300を中心に、テクニカルな解説記事が15ページにわたって展開されている。韓国でも、MSX 2についての興味度はかなりのものようだ。また、巻頭ページの「BEST SELLER 20」も目についた。ログインのTOP20に異様に似ているね。



5月号の1位は、「ランボー」だ。MSXのソフトウェアは韓国でも人気があるようだね。

◆ハングル文字だと一見難しそう





# 特集 韓国・香港 MSX事情



●こちらは1階にある、本屋さん。Mマガもあるよ



●韓国では、日本語を読める人が多いらしく、日本のコンピュータ雑誌のほとんどが、店頭で並んでいる。約1週間遅れて店頭に並び、価格は日本の約1.5倍で売られている。Mマガはここでも好評だ。

とりあえずボクたちは、家庭電化製品はバスして、MSXの売られているコンピュータ・フロアへと向かうことにした。そこは、ハードからソフトそして書籍と、ありとあらゆるコンピュータ製品で埋めつくされたところだ。電源を入れればすぐに使える完成品のコンピュータから、ハンダゴテ大好き少年の喜びそうな半導体パーツまで、もちろんMSXもしっかりと売られている。日頃マイコン・ショップには滅多に出入りしない、不良編集者であるボクたちは、もの珍しさにあたりをキョロキョロ。そんな中を今日のガイドである鄭くんは、さっそうと歩いていく。

ここで目についたのは、ゲームソフトの違法コピー。ちゃんとしたパッケージに入って売られているのには、驚いてしまった。もちろん文字はハングルで書かれていて、MSX用ではグリーンズやランボーのテープ版に、人気が集まっていた。

一方ハードでは、その中心となるのはやはりデーウー。色鮮やかなコンピュータはここでもひととき目立っている。この時点ではまだリリースのなかったMSX2も、ヤマハのYIS604/128が展示され、地元のマイコン少年の興味を引いていた。今頃はデーウーのMSX2に、彼らの話題が集まっているのだろうか。

## 本屋のおじさんと、ハイ、ポーズ！

はじめにも書いたように、この電気ビルには、コンピュータ関連の専門書を扱った書店もある。鄭くんが案内してくれたのは、50歳前後のおじさんがひとりでやっている店で、彼はいつもここでMマガを買っているという。このおじさんはとても変わっていて、お客が来てただただ不機嫌そうにレジに座っているだけ。日本から取材に来たと自己紹介し、こわごわ写真を撮ってもいいかとたずねると、突然ニッコリして左ページの顔になった。

この店の棚に並べられた本の背表紙はハングル。けれども、よく見ると日本の文字もちらほら混じっている。アスキーから出版されている「MSXポケットバンク・シリーズ」も、しっかりと売られていたのだ。もちろん日本のコンピュータ雑誌も置いてあって、ボクたちのMマガもそのひとつ。他にもアスキーやトランジスタ技術なんて難しそうな本もある。うーん、韓国のコンピュータ・ユーザーのレベルは高いんだな、ボクたちももつと勉強しなくちゃ、なんて思わず感心。韓国から世界に名立たるプログラマが生まれる日も近いかもしれない。

また、韓国で出版されている書籍もかなりあって、中でもMSXの3文字がタイトルにつく本も多い。そのうちの幾冊かは、日本の書籍を翻訳したものだ。本を開いてみると、どこかで見たようなイラストや写真が目に入り、思わずギョッとさせられる。これは韓国のKOAS（コアス）という出版社が契約を結び、日本の書籍をハングル文字で出版しているからだということ

だった。

次にボクたちが案内されたのは洋書専門店。当然といえば当然なのだけど、横文字の本に混じって日本語の本が並んでいるのがおかしい。この店は1階にあり隣の広場に面している。その横には各国の本がディスプレイされた、床までの大きなウィンドーが。興味を持ってのぞき込むと、上の写真のようにMマガの姿を発見。一同顔を見合わせ、ニンマリとしてしまった。

以上でMマガ式・ソウル観光は終わり。ガイドを務めてくれた鄭くんに別れを告げ、ボクたちは機上の人に。次は香港が待っているのだ。



●大きなビルの2フロアをマイコンショップで占めている。  
●ここは秋葉原だったっけ？と錯覚してしまうくらい、雰囲気似ている。ハングル文字を見て、韓国と気がつく。



●すべて、MADE in Korea  
●表は静、裏は動のソウルの街並





# 香

# HONG KONG

# 港



## 海の上に出現した、 蜃気楼のような街

九竜半島のハーバーに立ち、香港島を見渡す。ビクトリア湾をはさんだ対岸は、海から直接そそり立ったような高層ビルで埋め尽くされている。セイコー、カシオ、キヤノン、東芝、日本企業の看板が目立つ。夜になると、有名な100万ドルの夜景を引き立てるために、一役買うことになるのだろう。ビル街の後ろには急勾配の山がせまり、その頂上がビクトリア・ピーク。香港全土を、それぞれ一望のもとに見渡せるところだ。

視界を180度転ずると尖沙咀（チムシャツイ）。ホテルやショッピング・センターが立ち並び、外国人観光客の姿も多い。ここから南北にのびるネイゼン通りが、いわゆるメイン・ストリートで、赤、青、黄の原色を多用したパケパシ看板に、中国語、英語、そして日本語の文字が踊る。1980年にはこの下に地下鉄が開通し、海底トンネル



アジア最大の観光地。年間200万人以上の人が行き来するショッピング・マーケット、それが香港だ。

世界地図の上では消えいつてしまいうような小さなシミ。広大な中国大陸の東南端に突き出た九竜（カオルン）半島と、全土が山と山とで覆われた香港島、そしてさらに小さな島々。総面積でも日本の佐渡島とほぼ同じ、1065平方キロメートルの国土に開けた国が香港だ。

日本からの距離は約3000キロメートル。わずか3時間のフライトと、時差が1時間という手軽さから、日本人観光客の姿も多い。82年の調査では人口1500万人強。その40パーセントにあたる200万人以上の観光客が、毎年この地を訪れるという。

狭く、山がちで国土のため農業は発達しておらず、かわりに紡績やエレクトロニクスなどの軽工業が、安い労働力とあいまって圧倒的な強さを見せている。また自由港としてのメリットを最大限に発揮し、欧米諸国と東南アジアを結ぶ商業、貿易活動の拠点としての存在意義も大きい。現在この国に登録されている銀行は120社、そのうち日本の銀行は20社という数字を見ても、世界経済に果たす香港の役割の大きさがわかるだろう。

一方、国としての成り立ちを見ると、イギリスと清朝（現在の中国）との間

で争われた、アヘン戦争にまでさかのぼることになる。戦後1842年に締結された南京条約で、まず香港島がイギリスの直轄植民地として認められる。そして続く天津・北京条約で九竜を、さらに1898年には新界を期限つきで租借することになった。そのため現在の香港はイギリス連邦省の統轄下にあり、完全な自治権の行使は認められていない。司法、立法、行政のすべての面において、イギリスの影響が色濃く反映しているのだ。また間近にせまった1998年には、イギリスから中国への返還が予定されており、今後の香港のあり方が注目されている。

総人口約500万人のうち、中国人が占める割合は98パーセント強。中でも広東人がその大半を占めている。残り2パーセント弱がいわゆる外国人で、イギリス、インド、フィリピン、アメリカ人と続く。日本人は1万人に満たない。

街で話される言葉は広東語。けれども商業都市のためか、英語を理解する人も多い。もともとアジア的なダウンタウンと、未来都市のようなビクトリア・ピークからの眺望。東洋と西洋がクロスオーバーした都市が香港だ。

# 東洋と西洋の接点。わずかな なバランス上に香港がある







◆ スペクトラビデオのジェネラル・マネージャである、スティーブン・チュー氏。香港やヨーロッパにおける、MSXの今後について語ってくれた。



ルを通して九竜半島と香港島を結ぶ、一大動脈となった。

通りを右に外れるとダウンタウン。飲食店の店先にペキンダックや腸詰めがぶらさがり、お馴染みの光景が展開する。広東語が飛び交い、日本人のような顔をした広東人が行き来する細い路地は屋台で埋め尽くされ、あたりの空気は腐った油の臭いで満ちている。香港島の高層ビル街がよそ行きの顔なら、このダウンタウンこそが香港元来の姿だ。空に向かってそそり立つ廃墟のような雑居ビルには、多くの人々が

暮らすという。

さてこの香港で、MSXを製造・販売しているメーカーがある。それがボンドウェル・ホールディング・リミテッド。SVI(スペクトラビデオ)のブランド名で、ヨーロッパを中心にアメリカ、中国、アラビアにもマシンを出荷

愕然！香港にも進出していた、キョウフの変体少女文字。そのルーツはどこなのか？

ここ1〜2年、日本で大きな問題となっているのが、マンガ字と呼ばれる変体少女文字。その成り立ちを説き明かした書籍がベストセラーになるなど、ちょっとしたブームを巻き起こしている。

さて、ふらりと立ち寄った韓国の書店で目にしたものが、ご覧のバースデイカード。ものの見事に変体少女文字しているのだ。中を見ると、性格判断、適した職業、愛情婚姻、相性の良い相手など、これまた日本のカードと同じような内容。香港でも日本でも、年頃の女の子の考えることは変わらない。

ただひとつ違うのは、12星座ではなくて干支のカードだったこと。西洋カブレ!?の日本に対して、香港はあくまで東洋で迫るのだ。



しているという。日本では珍しい、キャリングタイプの3.5インチ・ディスク内蔵型など、その製品構成もユニークだ。今回の取材では、SVIのジェネラル・マネージャであるスティーブン・チュー氏にお会いすることができた。今後のMSX全般の動向も含めてお話をうかがってみよう。

## MSX2は、しばらくようすをみてから

日本では昨年末から話題をまいているMSX2だけど、香港ではかなりサメタ見方をしているようだ。従来のMSXマシンを発売してきたSVIも、ことMSX2になると慎重で、現在のところ発売予定はないとのこと。日本での販売状況などを参考にして、今後の計画を決めていくとのことだった。

チュー氏に各国のMSXの状況を分析してもらおうと、まずアメリカはゲームマシンとしてのイメージが強すぎるとのこと。アタリやコモドールといった、ホームユースのゲームマシンを追従するかたちで、MSXがとらえられているという。ただ、こうしたアミューズメントとしてのマシンそのものが頭打ちの状態にあり、MSXはかなりの苦戦をいられているようだ。

一方、ヨーロッパでの状況はまだ良



◆ ハーバーにはこんなカップルが多い。

くて、ゲームマシンとしてのイメージは付きまとうものの、教育やビジネスへの対応もはかられつつあるという。そのひとつの要因として、ヨーロッパでのマーケットがSVIだけのものでなく、地元フィリップスを代表に、ソニー、松下、東芝、キャノンといった日本メーカーの進出による、マーケットの活性化があげられるだろう。いずれにせよ、ゲームマシンを脱却した段階での評価が、今後のMSXのキーポイントといえそうだ。



◆ SVIのオフィスのある、ニュー・ワールド・センター。ホテルやショッピング・アーケードもある。  
◆ 何が釣れるのだろうか。ハーバーで網を仕かける人を見かけた。







↑マイコンショップが密集したビルを発見



↑「高全電腦購物中心」という看板が、とっても香港している。  
 ↑シャム・スイ・ポの駅前。このあたりの屋台はすべて未認可で営業しているのだ。警察が来ると一勢に逃げ出す。人々の目つきも悪い。

# 屋台と雑踏のなかではぐくまれた、電腦ショップ

## Mマガ取材班、警備のおじさんに見込まれる(?)

観光客で賑わう尖沙咀から、地下鉄に乗って北へ向かうこと5駅。深水埗(シャムスイポ)の駅前に、マイコンショップの密集したビルがある。上の写真でご覧のように、イメージは正にダウンタウン。それもかなりヤバイといった雰囲気の間道だ。

これは後になってわかったことなのだけど、このあたりの屋台はすべてイリーガル。つまり正規の許可を得ずに営業しているという。だから警察がやってくると、蜘蛛の子を散らしたように人が居なくなってしまうのだ。また衛生的にもよろしくなくて、無闇やたらと買い食いしない方がいいということも、これまた後になってから知らされた。そうとも知らずボクたち取材班

は、手当たり次第に屋台の物を食べ続けたわけだけど、体に変調をきたさなかったのは、日頃の行いが良いからなのか単に異常体質なだけなのか、多くを語ることは控えよう。

たとえそれが合法的であろうとなかろうと、香港に出回る屋台の数は想像を絶している。夜店の立ち並ぶ temple・ストリートは、すべて屋台で構成されているわけだし、中には一般道の真ん中にテーブルとイスを並べ、屋外レストラン(と呼ぶにはおこがましいか)を店開きするところまである。香港のパワーの源は、屋台から生み出されるとしても過言ではあるまい。

さて、そんな屋台に囲まれて建って



いたのが上の写真のビル。地下にコンピュータ関係の書籍を扱った本屋が、そして2階には目指すマイコンショップが詰まっている。ここでの中心も韓国と同じで、アップルやIBMのコンパチマシン。著作権法がないため、イリーガルにコピーしたマシンが、正規の半額以下で売られているのだ。ちなみに日本では20万円近くするAPPLE II eが、なんと香港では1万円。航空機代をかけても……なんてソロバンをはじいているのは誰だ。

もちろんわれらがMSXも売られていて、やはりメインはSVI。他にも日本のキャノン、カシオ、ソニー、松下、東芝などのマシンが、ちらほら目についた。それでは早速記念写真(?)を、などと思ってカメラを用意していると、背後に異様な杀气。振り向くと恐れ顔をした警備のおじさんが立っていて、わけのわからない広東語で、どう

ダウンタウンにて、金10ドルの知恵の輪に頭を悩ます。



マイコンショップのビルの前に、何やら人だかりがしている。のぞき込んでみると、おじさんが一本のはり金から、さまざまな知恵の輪を創り出しているところだった。左の写真の3種類で1セット。10ドルというから、300円弱。香港だけでは売りつかず、日本に帰ってからも2〜3日悩んでしまった。







◀マイコンショップで見つけたSVIのマシン。さすがに地元全売だけのことはあり、MSXのシェアはナンバーワンだ。

◀階段の上に掲げられたのが、地下鉄のマーク。コムタイヤを用いているので、騒音や振動も少なく快適だ。



やら写真を撮るなどといったらしい。そのあまりの迫力に圧されたボクたち取材班は、ひとまずカメラをしまい他の店へと移動。ほとぼりがさめたところで再度撮影に挑戦しようと思ったのだけど、そんな浅知恵を見破ったのか、さっきのおじさんがついてくる。後は狐と狸の化かし合いで、スキを見つけてはシャッターを押したのが、このページの貴重な写真。何と左のヒットビットは、オートフォーカス・カメラを隠し持った編集Hが撮ったのだ。警備員に目を付けられた、哀れなMマガ取材班一同だった。

## ユーザー天国？ ソフトは安価なコピー版

MSXをはじめとしたコンピュータの健全な発展のためには、これは非常に困ったことなのだけど、香港で売られているソフトの大半は違反コピー版だ。つまりROMカートリッジやテープ、ディスクで供給されるソフトウェアを、各マイコンショップが不法に解析し、ディスクやテープにコピーして販売しているということ。

従来のソフトウェアの価格を決定している要素を考えると、ROMやテープそのもののコストはわずかで、大半はプログラムを作成するための開発費にあてられる。それがコピー版なら一切必要なく、ソフトの販売価格も安く

なる一方というわけ。ユーザーにとっては、ソフトが安く買えるので歓迎したいところだけど、コピー版の存在により開発能力を持ったソフトハウスが打撃を受けることは確か。これが度重なると、完成度の高いソフトがなくなることにもなりかねない。現在のところ香港にはこうした状況を取り締まる法律はないけど、各自が考えるべき問題ではある。

前にも書いたように、コワ〜いおじさんの出現によって写真を撮ることはできなかったけど、深水埗のマイコンショップでもコピー版のソフトは数多く出回っていた。人気の品は喜ぶべきか悲しむべきか日本製。コナミやポニーといった大手ソフトハウスのゲームが、大手を振って販売されていたのだ。香港では5インチと3.5インチのディ



ディスクに20HK\$でコピーしてくれるから、イリイガル・コピーに人気が集まってしまう!?

香港も韓国と同様に、香港製ソフトと日本製ソフトが売られている。香港製のゲームは、SVI(スペクトラビデオ)のシリーズがメインになっている。ほとんどがテープ版で、約1,500円。日本でお馴染みの「SASA」も含まれている。ただし、テープ版のうえ、価格がイリイガル・コピーに比べて高いという点で、人気はいまいちのようだ。

そのイリイガル・コピー版は、日本製のゲームをひとつ約600円でコピーしてくれるというもの。店頭貼ってある写真を見て、好きなゲームのタイトルを言うと、その場で自参した、ディスクまた



スク・ドライブが売られているとのことで、テープの他にそれぞれのメディアに合ったディスクにコピーされていた。

## 書籍の中心はビジネス。MS-DOSが人気の的

ビルの地下にある書店をまわっていると、コンピュータ関係の書籍の豊富さに驚かされる。その大半がビジネスへの応用を取り上げたもので、MS-DOSやCP/MといったOSの関係ものが多い。またFORTRANやC



はテープにコピーしてくれる。香港のMSXユーザーが、ディスクドライブを持っている比率が高いのも、そのあたりに要因があるのだろう。

ショップの店員さんにインタビューしたところ、ここ香港でも「グーニーズ」に人気を集めていた。コナミのゲームは、いつもかなりの人気があるらしい。イリイガルだけど、うれしいね。

O B O L、Cなどといった、言語を扱ったものも目についた。

残念ながらMSX関連の本は見つからず、どの書店で聞いても「そんな書籍は見たことがない」との返答。これはMSXに限らないのだけど、香港ではプログラム集や必勝本といったたぐいの書籍は皆無に等しく、すべて実用に適したレベルのものしか出版されていない。そこでどうしてもゲームマシンといったイメージが拭いきれないMSXは、解説書が書かれないということらしい。けれども、今後MSX-DOSの普及に伴い、MS-DOSやCP/M上で作られたファイルやアプリケーションが使用可能になることで、MSX関係の書籍も増えていくのではないだろうか。なかなか楽しみなことではある。

一方マイコン誌についても、その中心となるのは大型コンピュータやビジネスパソコンのようで、日本でイメージするものとは違う。個人ユースのマイコンに関する情報が氾濫する、日本のような状況とは、香港はちょっと違うようだ。



◀香港のダウンタウンでは、いたる所でこんな屋台を見かける。日本円にして数十円ほどで、飲み食いできるので、つい手が出してしまう。





市川敬章くん。香港日本人学校、  
中学部1年。CF-2000を所有。



岡部剛彦くん。同じく1年生。  
ソニーのHB-55を所有。



倉地宏幸くん。またまた1年生。  
HB-101を64Kに拡張している。

## 香港日本人学校でも、 MSXは話題的

「MSX対ファミコンの論争が、香港の日本人学校でも起こっています」というお便りがMマガに掲載されたのを覚えているかな？ この手紙を送ってくれたのが、香港在住の日本人、市川くん。彼は今、香港日本人学校（ホンコン・ジャパニーズ・スクール）の中学1年生。この学校は小学部と中学部に分かれ、それぞれ各学年6クラスと3クラスずつある。シンガポールにある日本人学校に次ぎ、2番目の規模を誇っているということだった。

今回は、その市川くんと同級生でMSX仲間でもある、岡部くん、倉地くんに、Mマガ読者代表として登場してもらうことになった。はじめにも書いたMSX対ファミコン論争というのは、日本人学校の中でそれぞれのユーザーがふたつに分かれ、発売されるゲームの優劣を競うというもの。市川くんによれば、そういった低レベルの争いは

小学部卒業（Mマガに手紙をくれたときは6年生だった）と同時に熱がさめたという。

だから現在はMSX一筋。学校内でのソフトの貸し借りは禁止されているので、放課後や休日を利用して仲間情報交換などを行っているそうだ。もちろんMマガも、大切な情報源のひとつというわけだね。

さてそんな3人が、どうやってMSXを手にしたかといえば、お父さんと知人に頼んで、日本で買ってきてもらったから。またデータレコーダの他にも、3.5インチや5インチのディスク

↓香港の裏  
通りは、ミ  
ラクルワー  
ルドだ



↑3人組は、Mマガ編集部の方々に会うために、こうして立ってしてくれた。

# Mマガ読者の三人衆はネアカ少年たちだ

ドライブも所有しているという。

彼らの話では、香港でのディスクの普及は日本よりも進んでいる。そのひとつの要因としては、違法コピーのソフトの多さが挙げられ、大半がROMからディスクやテープにコピーしたものだという。ユーザーは自分のディスクを持ってショップへ行き、好きなゲームをコピーしてもらう。ディスクを買う初期投資は大きいけど、ソフトが安価に手に入ることを考えれば、損な出費ではないというわけだ。

## Mマガは2週間遅れ。 480円で好評発売中

香港でのMマガは、約2週間遅れて書店に並び、およそ480円で売られている。こうした日本で出版される雑誌や書籍は、香港島にある大丸や高島屋などの、日本系列のデパートで手に入るといふ。

今回、市川くんたちに案内してもらったのは、大丸百貨店の地下フロアにある旭屋書店。Mマガはもちろん、マンガから文庫本までさまざまな日本の本が並べられていた。ただ日本と少し違うのは、ビニール袋に入った本が多いこと。店員さんに聞いたところ（うれしいことに、ここでは日本語が通じたのだ）、地元の広東人がバラバラめくって、汚くしてしまうからということだった。日本でもマンガ本などはビニールに包まれていることが多い。お互い、本を扱うマナーだけはちゃんとしなくちゃね。

さて日本で売られているMSXを持ち、Mマガを読んでも、彼らが住んでいるのはやっぱり香港。日本に住むボクたちと、まるっきり同じ生活を送っているわけではない。学校では日本語による授業を受けているけど、小学3〜6年生まではイギリス人の先生による英語の授業があったりもする。





↑「ボクたち、お昼はマクドナルドで食べます」ということで、大喜びしたのは、ボクたちの方だった。  
 ◆市川くんたちが案内してくれた市場は、雑路の中を2階建トラムがゆったり走り抜ける。



↑香港では、すべてが2階建てのバスだ。  
 ◆市場で売られている鶏は、買うとその場でしめてくれる。

また一步学校の外に出れば、そこは日本語の通じない世界。英語も話せない広東人がほとんどだ。困ったときにでる「ボクは日本人です」という広東語は、鮮やかに決まっていた。

けれどもこんな香港にも、日本の影響は多々見られる。そのひとつが時間割。地元の小学校は午前が低学年、午後が高学年の2部制を採っているけど、

彼らの学校は日本と同じ。つまり月曜から金曜までは丸一日、土曜は午前だけの授業となっている。またほとんどの生徒は、香港にいて日本人のための学習塾に通っているか、両親の赴任期間に関係なく中学生になった時点で日本へ戻り、高校入試などに備えるという。ここにも、日本の受験競争の波は押し寄せているようだ。

## 高層ビルから市場まで。これすべてが香港だ

市川くんたちが、一番香港らしいところとして案内してくれたのが、日本人学校のあるノースポイント(香港島)にほど近い市場。香港島を東西に横断するトラムで行くことになった。日本と違い、香港では大きな地震はない。そのため、この路面電車であるトラムやバスはすべて2階建てだ。また地元の人たちが住む、今にも崩れ落ちそうな超高層アパートも、香港だからこそ可能なのかもしれない。

さて市場について驚いたのが、左上の写真のように、その中心をトラムが走っていること。屋台の屋根に車体を

こすりそうになりながら、人混みを警笛でかきわけ、ノロノロと進んでいく。ここは食料品を専門に扱った市場で、食べ物に関しては、それこそありとあらゆる物がある。市川くんのお母さんも、ここで食事の材料を買うこともあるという。生きた鶏をその場で首を切り、羽を抜き、肉のかたまりにしてくれる。まさに新鮮そのものというわけだ。観光地というイメージからはほど遠いけど、これもまた香港だった。



↑ See You Again in Japan.

◆中心部は狭い土地を有効に利用するため、高層ビルがおり重なるように建っている。





# 恵子の取材雑記！

ハチャメチャ大騒ぎで送ろう

韓国

## 毎日がキムチ、焼き肉を

さて特集の最後は、私ことHがお送りする「恵子の取材雑記」で締めくくろう。経費節減のおり、ディスカウント・チケットとB級(?)ホテルで決めてみた、韓国・香港取材の旅。スタッフの顔ぶれを見ても、何もないで済むハズガナイ！ とってもじゃないけど人にいえないようなこともあったりして。KやNカメに恨まれても、私がバッチリレポートするぞ。

というわけで、まず出てくるのがもちろんお酒。とにかく物価が安いから、いくら飲んでも日本の半額以下だ。仕

めてしまう。うん、チンロが私の人生を狂わせただ、どうしてくれる……なんてことはないけどね。

どんな呑んべえかと思われちゃうかもしれないけど、お酒の話をもうひとつ。韓国にも新宿みたいなところがある。私たちが入ったのもそのひとつで、店内はナワイ地元のヤングで盛り上がっていた。さあ、飲むぞ！ と



■63ビルの水族館でくつろぐHと恵子

思ったら、メニューはビールとスルメだけ。「えー、一体何なの？」と叫んでも、日本語じゃ通じるわけないか。

でも、本当のこというけど、私はお酒は弱かったんだ。それが韓国のブルコギと、キムチと、生ニンニクと、カルビと、冷麺と、そしてロイヤルゼリー入り高麗人参エキスを口にしてからというもの、胃の調子が良くて良くて困ってしまう。日本に帰って来た今でもそうだもん。おっと、胃だけじゃないか。ねっ、Nカメさん。

さて、根っから楽天的な私たちは、旅先で雨が降るなんて考えてない。ところが韓国の2日目は雨。忘れてた私



事はもちろんハードスケジュールだけど、でも夜は夜でさらにハード。そんな韓国での夜のおともは名酒「チンロ」。焼酎っぽいんだけど、甘くてグイグイ飲







働きの(2)のNカメの横でおとけるH.



←般にシヤコを食べる変態少女(?)H.



も浅はかだけど、原因はただひとつ、Kは恐怖の雨男だったのだ。傘もなく立ちつくす私たちの前に登場したのが、ゴミ袋のようなビニールと竹でできた100円傘。左の写真のように、今も青山で愛用している。

韓国で鍛えた胃と、ルイ・ビトン(?)と、そして愛用の傘を抱きかかえ、私たちは次なる取材地・香港へと向かう。そういえば、ビトンを手にした乗客が多かったなあ。



香港

## 中華料理で決まりだね



香港に着いたのはほとんど深夜。旅慣れたふうを装いの士(タクシー)をひろうが、ドライバーにホテル名を告げたところで問題が発生。グアムで2年半鍛えた私の流暢な英語が通じないのだ。“RITZ、リッツホテル!”と繰り返しても、“I don't know”の一点張り。後でわかったことだけど、この発音はリーゼー。ふんっ、どうせ私の英語はアメリカ訛りよ。

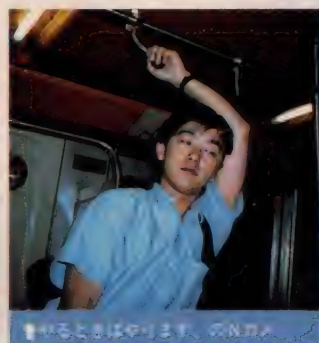
なんだかんだでホテルに着き、普通なら素直に寝るとこだけど、あの韓国を旅してきた私たちは違う。荷物を置くなり夜のダウンタウンに繰り出したのだ。ここで、チンロに未練を抱きつつも口にしたのが「ヘビ酒」。生力ビール(英語名はサンミゲル)とのチャンポンで、気分はすっかり広東人。昼間



←すっかり、ハナムン気分?だぜ。

はボーッとしたNカメも、ここぞとばかりにしゃべりだし(内容はヒミツ!)/、香港第1日目の夜はふけていった。

明けて翌日。2日酔いの頭で外に出ると、ムツとするような熱気とぎらつく太陽、そして公道をサーキットと勘違いした車が目に入る。日頃からトロ



イといわれる私はただア然。だって、誰も信号を見ていないのだ。歩行者は赤であろうと渡っていくし、車は人などいないように突っ込んで来る。日頃暴走族と呼ばれるKも、ここでは模範



ドライバーかもね。

平均睡眠4時間の神風スケジュールで続けられた取材も(飲みに行ってもなければ、1日8時間は寝られたはず)、ついに終わりが見えてきた。互いの労をねぎらい、残りの経費すべてをつぎ込んで持たれた晩餐が上の写真。豪勢



↑地下鉄の切符は何回も使用する。

な中華料理を期待しつつ待つ私たちの前に並べられたのは、とってもリッチなソーセージにポークジンジャー。最後だけは華麗に締めくくりたかったけど、やっぱり日頃の行いが……。

●今月の特集はこれでおしまい。来月は番外編として、読者から送られてきた、ブラジルのレポートをお送りします。お楽しみにね。







# Jungle Choir

ジャングル・クワイヤー

## STAFF

BRAIN WASHER — IKKO OHNO

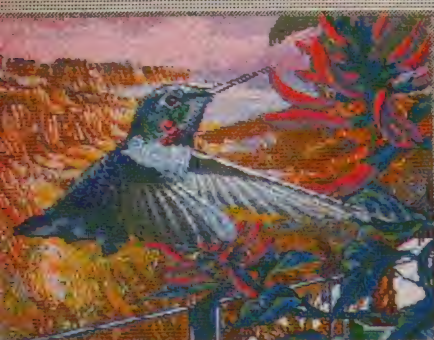
GRAPHIC IMAGINATOR — EIKO SASA

SOUND SHOWER — ANZ

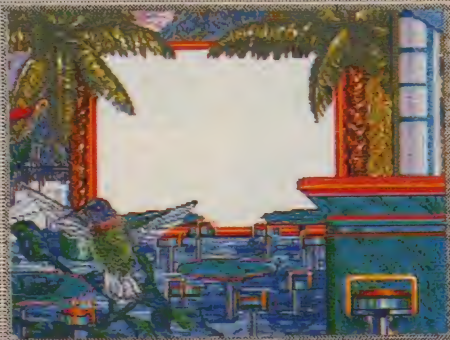
© C-STAFF 1986

SPECIAL THANKS TO MIGHTY "SPARROW"

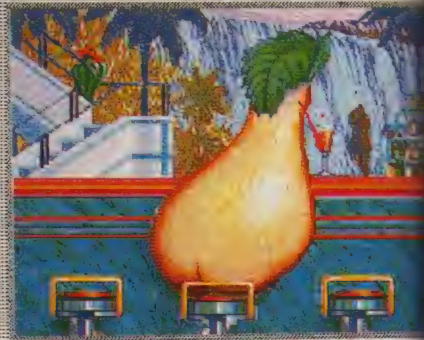
'86マイコンショウ・アスキーブース  
「マジカルMSXワールド」



A: パチドリがバナナの葉をすりすり落ちるの図。



B: 5センチ動いた黒うずらちゃんの顔。



C: 皮の割れた海ナンの正面顔ドアップ。





どれくらい遠い旅をしたらろう。笑顔の中に朝陽も見た。虹も渡った。朝露も、滝の飛沫も、水平線を横ぎる雲の唄も聴いた。

だけど、僕に「黄金の眠々」を邪魔しないだけの静けさと時間をくれたら、何でも、君が必要な時には、いつでも見せてあげよう。



「エンドー集の滝のDIVE」



「ひと度むけモサッパリのバナナ」

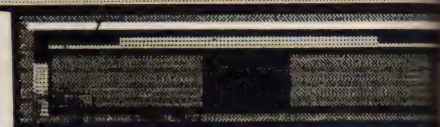


「強力でっせー IKKO」



# IKKOの制作ノート

## MAKING OF "JUNGLE CHOIR" メイキング・オブ・「ジャングルクワイアー」



## SOURCE OF DIGITIZING デジタイズの素



## FINISHED WORKS 完バケ

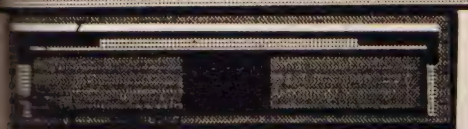




前ページの素晴らしいイラストレーション及び裏紙のイラストレーションは、かくのこのま工程を経て完成される。上掲のイラストを基に、中  
 段のデジタルイラスト画面を構成し、それを組み合わせて下掲の図となるわけだ。紙ページはインクジェットプリンタでハードコピーしたもの。  
 このページの下段は裏面をボジ撮影したもの。そして表紙は、直接フロッピーで印刷したもの。同じ紙でイメージが大分違う。

# Jungle Choir

May 15th thu. 「それにしても眠い。こんな感じがな一。とここでイメージを紙にFIXしておく。これさえやとけば、あとは楽しい、個室のゴーモン」



May 16th fri.

「描いたのは一番右のフレームから。昼寝じゅうぶんの後、アンリ・ルソーなんか見ながら二面一気に描く。その後  
 ひろおちゃんの接待酒のあと、滝から左へ。Cあたりで酔いが回り、Aで夜が明けた」



May 20th Tue.

「中田選手のバックアップのもと、MSX研究室（通称涅槃の部屋）で完徹作業。やはしテツや明けのANZの音楽  
 を聴いたSASAは、「すごい」と言ったきり気を失った。満足感で青山通りに出ると、雨の中ファッショナブル  
 なそば屋のにいちゃんが自転車でこけた。ねむい」





# ミュージックに家計簿に、 MSX フル回転



▼やり出すと、深夜になってやめられない……



▲明子さん（24歳）と透さん（29歳）の夫妻俩

渡辺さん家の巻

調布市にある渡辺さんのお宅は、ピカピカの新築。それもそのはず、渡辺さんも去年の11月に結婚したばかりなのです。まだまだ新婚ムードといったところ。

渡辺さんの家では、MSXもおふたりで共有。昼間は奥様、夜はもっぱら旦那様用です。どんなふうに使っているのか、さっそく拝見してみましょう。

## 音楽歴は10年余

渡辺さんは広告代理店に勤めるれっきとしたサラリーマンですが、趣味の音楽もセミプロ級というマルチ人間。日曜日はバンドの練習に当てることが多いそう。

「学生の頃からずっとドラムをやっていて、社会人になってからもバンドを続けています。THE ROUNDという名で、メンバーは学生時代の仲間がほとんど。みんなサラリーマンの日曜ミュージシャンですが、年2回はコンサートを開いていますし、去年は自主製作のレコードも出しました」

始めて出したレコードは、渡辺さんの結婚記念ということで『JUST MARRIED』と題されました。音

楽雑誌や『ぴあ』にも取り上げられて評判はなかなかのもの。

「趣味にしても、どうせなら形に残るようにしたいと思って。女性ボーカルがふたり入っていて、ちょっと変わった構成になっています。僕たちは和製ブラコンと勝手に呼んでいるんですが」

渡辺さんの音楽歴は10年あまり。なかなかの本格派です。MSXとの出会いも、音楽に関係があります。

## 何通りにも使える MSX

「友人にやはり音楽をやっていて、コンピュータにすごく詳しいのがいるんです。そいつが“これからの音楽はコンピュータがなくちゃ駄目だ”といつも言っていましたね。初めは聞き流していたんですが、ある日渋谷のヤマハ

▼音楽雑誌は『ぴあ』でも紹介されました





ショップに行ってMSXを見て、ついフラフラッとその気になってしまいました。今思うと店員さんの口がうまかったんですね(笑)。とにかくその場で買って持って帰りました」

渡辺さんが買ったのは、ヤマハのCX-5。リズムボックスもキーボードモニターもヤマハのものを持っていたので、うまくバージョンアップすることができました。

「買ってから2〜3日一生懸命やって、使い方をマスターしました。とりあえずとんとん曲をインプットしていつて。セーブしようとして間違えてロードボタンを押して、全部パーにしたこともありましたがね」

使ってみると、そのおもしろさ、便利さに夢中になってしまいました。

「既成の曲をインプットして自動演奏させているだけでも楽しいし、もちろん作曲にも使います。でも、せっかくなつくつても、バンドの仲間にボツにされることも多くてね。そんなときは、ひとりで部屋で聞いて自己満足の世界にひたっています(笑)」

渡辺さんの家の地下には防音設備完備の部屋があって、ピアノやドラムの練習はここでやっています。

「ベースの音だけMSXに入れておいて、流しながらピアノを弾いたりもします。練習するときにはとても便利ですね」

奥様もたまには参加してピアノを弾くとか。

「ステージのうえでもMSXを使った

いんですが、どうも技術がついていかなくてね。ちょっとしたリズムの狂いも、MSXは見逃してくれませんから。練習のとき持っていったことがあるんですが、みんなギブアップしてしまいました。でもいずれ頑張ってやりたいですね」

## 面倒な家計簿つけもラクラク

一方、奥様の明子さんはMSXを家計簿として使っています。

「結婚して1ヵ月ぐらいたったとき、雑誌の『主婦の友』に家計簿ソフトのことが載っていたのを読んだんです。コンピュータで家計簿をつけるという



▲コンサートでの勇姿。キマっていますね。



▲自主制作のレコード。結婚記念なんてウラヤマシイ。

▲防音完備の地下室でドラムの練習にも熱が入ります。

きには手を抜いてしまうことも。

「そんなときはノートに金額をメモしておきます。結局二重帳簿になっているんですね」

## やりたいこといっぱい

ふたりでゲームをすることもありますが。友人の家で『信長の野望』をやってから、すっかりアドベンチャーゲーム好きになってしまった渡辺さん。

「好きは好きなんですが難しいですね。ほとんど途中までしかできない状態です」

ゆくゆくはワープロやグラフィックスも試してみたいそうです。

「そのためにはディスクやプリンタも欲しいですね。うーん、まだまだお金がかかりそうだな。でも今でも一台でいろいろに使えているから、買ってよかったと思いますね」

これからが楽しみな渡辺さんご夫妻。コンサートにもぜひMSXを登場させてくださいね。どうもおじゃました。



▲「2日分まとめて入力することも……」と明子さん

のは前にも聞いたことがあって、おもしろそうだなと思っていたので、さっそく主人に買ってきてもらいました」

買ったソフトは、三菱から出ている『コンピュー簿』。コンピュータは触ったことがなかったけれど、マニュアルを読みながらやりかたを覚えて、すぐ使い始めたそうです。

「アイコンを見ながらやればいいので操作は簡単です。予算オーバーするとちゃんと赤い字になったりして楽しいんですよ。多少まだるっこしいところもあるけれど、計算なくていいからとても楽。気に入ってます」

ほとんど毎日入力していますが、と



# 心の ハードウェア

# 脳

ボクがボクと思う  
ボクとは何か

獣医師兼サイエンスライター／田代英俊  
ILLUSTRATION／滝本和是

終末ボタン

重いことは  
良いことだ!?

まず脳がどこにあるか、これは知っているね。頭脳なんていうくらいだから、頭の部分にあるわけだ。でもその形や大きさになると、知っている人は

少ないかもしれない。

脳は大別すれば3つの部位よりなっている。洋梨状をしていて左右一対の部位よりなる大脳半球。その後ろに位置し、しわだらけの茸のような形の小脳。そして左右の大脳半球と小脳をつなぐ脳幹。この脳幹はさらに間脳、中脳橋、延髄という3つの部位に見て取

ボクとは何か。もっと正確には、ボクの心とは何かって考えたことがあるだろうか。古代ギリシアでは、プシュケーと呼ばれる靈魂が完全に成熟した状態で心臓に宿ったとき、人の思考が生まれるとしていた。一方ローマでは、空気中に満ち満ちているプニューマという生気を体内に取り込むことで、脳に靈魂が宿るとしている。

靈魂とか生気とかの有無はチョット横に置くとして、現在ではボクたちの心の少なくとも物を考える力は、人の頭に、脳に宿っていることがわかっている。脳こそ「ボク」という心の生まれる場所なのだ。今回のピーピングサイエンスでは、この脳にスポットをあて、心のメカニズムを探ってみたい。

ることができる。ただ人間の脳に限って考えると大脳がものすごく発達していて、頭から脳を取り出しても一見して見えるのは大脳だけ。だから脳の話題が出たなら、大脳を意味すると思って間違いない。

さてこの大脳の重さだけど、男性で約1250～1450グラム。女性だと平均して150グラム程軽く、1100～1300グラムくらいであるといわれている。もっともこれは成人に達した人の脳の重さの平均であって、子供はこれより当





然のことながら小さい。生まれたての赤ちゃんだと400グラムくらい、それが6カ月もたつと800グラムまでに成長し、4歳でだいたい1200グラム。あとはじわじわと大人の大きさになっていくってわけだ。

ちなみにボクたち人間、つまりホモサピエンスのご先祖のうち、400万年くらい前のこの地上に住んでいたラマビテクスの脳の大きさが、だいたい今の人間の赤ちゃんのそれと同じくらい。さらに150万年前のホモエレクトゥス、もしかすると言葉を発明していたかもしれないといわれる人々になると、生後6カ月の赤ちゃんと同じ脳の大きさ。そして今から50万年くらい前、火を使っていたといわれるペキン原人になると、現代人とほぼ同じ1100グラムくらいになっている。

つまり人間の進歩とか進化を考えた場合、頭が良くなるということは、とりもおさず脳が重くなる方向を指し示していることになる。実際ドイツの哲学者カントは1650グラム、ロシアの文豪ツルゲーネフは2012グラム、そして詩人のバイロンにいたっては、脳の重さが2200グラムもあったというからなかなかのものである。もっとも日本のノーベル賞学者、湯川秀樹氏の脳の重さは1370グラム、フランスの文学者アナトール・フランスは1100グラムというから、いちがいに重ければいいというものでもないらしい。それに重さだけを競うなら、アフリカゾウ4000グラム、マッコウクジラ7200グラムという例もあるわけで、彼らが人間より賢いかといえば疑問が残る。どちらかといえば、「総身に知恵がまわrikかね」の部類だろう。

それはともかく、頭の良さというのはある程度の大きさ、重さの脳を持っているなら、あとは量より質、中身で勝負ということのようである。

## コントロールの 数は50兆

ボクたちの体は、アメーバと同じような「細胞」という単位から成り立っている。その数なんと50兆個。とんでもなくたくさんの数の細胞がより集まって、ボクたちの体を作り上げている

わけだ。その中で脳の細胞、つまり情報を伝達したり、ストックしたり、振り分けたりする働きを持つ神経細胞は、千数百億個である。さらにいうと、この莫大なる神経細胞のうち、人の人たる働きをしている神経細胞は、大脳に存在する140億個の神経細胞だという。これは大脳表面の灰白色をした、厚さ3ミリメートルほどの大脳皮質と呼ばれる部位に集中して存在している。

つまりテレビや本などで、「ボクたちの脳には約140億個の神経細胞があって……」なんていっているのは、この大脳皮質にある神経細胞の数でしかない。大脳皮質＝脳としてしまうのも、人の人たる働きが営まれているのが、とりもおさず大脳皮質であるからと理解してほしい。

それはともかく、ボクたちの体というのは、50兆個からなる細胞の寄り合い所帯であり、これは千数百億個からなる脳の神経細胞によって大局的に統合管理され、さらにそのうちの140億個の神経細胞によって、精神や心が生み出されている。大仰ないい方をするなら、140億個の神経細胞の協調した相互作用によって、人が人たり得る心、つまり精神が生まれ、それが50兆個もの細胞をコントロールして、他の動物とは一線を引く存在としての人間を作り上げているということだ。

## 心の部品と 基板と

心を生み出す素材、それが何かといえば、とりあえずは脳にある神経細胞ということになる。これは、形態的にはまさしく木々がこんもりと枝をはったような樹状突起と、核をふくんでいる細胞体、そして軸索突起と呼ばれる3つの部位よりなっている。このうち樹状突起というのは、まわりの神経細胞や感覚器から送られてくる信号を、シナプスという接点を介して受け止めている部分のこと。逆に軸索突起は、他の神経細胞や筋肉などの効果器へ、シナプスを介して信号を送り出している。つまり情報の入出力を取り仕切るのが、樹状突起と軸索突起なのだ。

さてこの樹状突起と軸索突起こそが、赤ちゃん大人の脳の違いを、頭の良

し悪しを決めている。はじめに、生まれたての赤ちゃんの脳の重さは400グラム、それが大人になると1250～1450グラムになると書いたけど、なんで1000グラムも重くなるかわかるかな。

おもしろいことに、脳の神経細胞というのは、生まれたときからフルセットそろっている。つまり大人と同じ数だけあるのだ。しかも体の他の細胞と違って、成長にともなって増えることがない。たとえば大脳皮質なら、生まれたときから140億個の神経細胞がそろっていて、死ぬまでその数はわからないというわけ。

一方ボクたちは、生まれてから言葉を覚えたり、算数を習ったり、いろいろなことを経験し、学び、考える。だから脳の細胞だって、それに対応して変化しないわけにいかないはずだ。誰もお母さんのお腹の中で、方程式の解き方を覚えてきたわけじゃない。そんなとき筋肉なら、学習や経験に呼応して、それに対応した形で増殖する。けれど脳の神経は増えることがない。となると、経験や学習に対してどうやって対処してるのだろう。

脳は1対1対応的な増殖、つまり細胞というかたちで経験や学習に対応できないかわりに、経験や記憶をソフトウェアというかたちの情報に変換している。コンピュータを例にとるなら、ハード的にトランジスタや抵抗器を増やすのではなく、ソフトとしてのプログラムを新たに作って対応するというわけだ。ただコンピュータと違うのは、やり取りしなればいけない情報がありに多いため、トランジスタや抵抗器に相当する神経細胞に、必要に応じて自分で配線を作っていることだ。そうでないとソフトも走らないことになるからね。そしてこの配線に相当するのが、先程の樹状突起や軸索突起というわけだ。

つまり、赤ちゃんの脳が1000グラムも重くなるのは、樹状突起や軸索突起によって、新たに神経回路網が作られるからなのだ。そう、学習や経験が樹状突起や神経突起を育て、そしてそれが脳を発達させ、知識や知能を成長させる源となっているのである。

ちなみに大脳の中では、140億個の細胞がからみ合い、実に10兆個のシナ

プスを持つ神経ネットワークを形成している。そしてこの神経ネットワークを通り得る信号経路の数、つまりソフトウェアの経路とえば、まさに天文学的数字とししか表現のしようがない。

## そして 回路図

ボクたちの脳が、神経細胞のネットワークで作られていることがわかったところで、実際にどこでどうやって心が形作られているのか探してみたい。

まずどこでという問題。これに関して最初にアプローチしたのは、フランスのビエール・ポール・ブローカである。彼は1861年、脳にできた腫瘍が原因で言語障害を起こした患者を診察し、左前頭葉凸面中央部に、運動性言語野という言語を操っている領域を発見した。この部位に障害を起こすと、自分の考えていることを、言葉として発することができなくなってしまうのだ。これは発見者の彼の名を取って、ブローカ言語野とも呼ばれている。この後も、大勢の研究者の努力によって、脳における働きの分化、機能の局在というものが、徐々に明らかにされてきている。

さて、イラストでもわかるように、人の脳の表面にはたくさんの溝が走っている。この中の特に大きな溝で、脳はいくつかの部位に区分することができる。まず両耳を結ぶ線上にある中心溝で前後にわけ、溝より前にあるのが前頭葉、後ろが後頭葉。外側溝の下にあるのが側頭葉、頭頂葉と側頭葉の後方に位置するのが後頭葉である。

この中からまず前頭葉の働きを見てみよう。前頭葉のうち一番前の方は前頭前野と呼ばれ、すべての動物の中で人間でもっとも発達している領域である。ここでは創造性とか意志とか感情などが生み出される。したがってこの領域が壊れると、自分で何かをやろうという意気込みや気力がなくなってしまうのだ。元気がないというより、無気力、無関心というやつである。それとこの部位は、短期記憶というものにも関係していて、自分が直前まで何をしていたのか、そしてこれから何をしようとしているのか、といったプログ



ラミングもやっている。

前頭前野と中心溝の間には、体の各筋肉を直接動かす運動野と、その運動のためのプログラム、つまりこれから行う動作のために、どのような筋肉をどの順序で動かせばいいかを考える、運動前野がある。

また左大脳半球に限り、運動前野の下、前頭前野と運動野にはさまれた領域に、さきほど話題になったブローカ言語野が存在する。言語というのは左脳でほとんど処理されるため、右脳ではこの領域を見いだすことができないのである。

さて次に、中心溝をはさんで運動野の横に存在するのは、体性感覚野である。ここは体中の皮膚感覚を受け止めていて、この後ろに続く頭頂連合野、さらにはその後ろにある後頭葉と協同して、体の運動にフィードバックしている。

頭のまさに一番後ろに位置するのが後頭葉。目からの視覚情報を受け取り、今何が見えるのか、何を見ているのかを認識し判断している。

ちょうど耳の下あたりに位置する側頭葉には、耳から入ってくる音を処理

する聴覚野がある。さらに、言語の意味の認識や理解を行うウェルニッケル言語野や、記憶の再生をつかさどる領域もある。また側頭葉と後頭葉、そして頭頂葉の3つの領域の中間部位で、自分自身の体の存在感をも含んだ、空間認知を行っていることもわかっている。

まあ非常に簡単ではあるけれど、心の働きというのが脳の中で分業化されていることがわかってもらえただろうか。しかしこれはあくまで、脳のどこで空間の認知をやり、運動のプログラムを作り、言語を認知しているかという機能の局在、心の部品のありかを答えているにすぎないのだ。

## 心を 結びつけるもの

ボクというのは、学習も記憶も感覚も、すべてまとめてボクのはずだ。学習するための心とか、記憶のための心、感覚のための心、あるいは左大脳半球のための心、右大脳半球のための心なんていうのがあるわけじゃない。人と話をするのに、視覚野で相手の位置や

表情を見きわめながら、自分の考えをウェルニッケル言語野で言葉に変換して、ブローカ言語野をアクセスして、運動前野の働きのもとに運動野が信号を出して、口が動いてしゃべる……などということが、局在した機能の相関した働きだけで行われているのだろうか。こんなときは視覚野が、こんなときは側頭連合野が働くという、情報の振りわけや統合を行う何かが実は存在するのではないだろうか。

そう、心を生み出すための部品は見えているが、その部品を統一する心そのものは見えていないのである。局在した心をつなげる心、アルゴリズム、これがまだまったくわかっていないのだ。それどころか、神経細胞がどんなネットワークを作ることによって、機能の局在が生じているのか。たとえば神経細胞がどのように組み合わせられれば、記憶領域としての働きをするのか、どのような組み合わせなら言語野としての機能を持つのか、それすらわかっていないのである。

心はどうやって生まれているのか、それはまだ誰も知らない。ただ誰も心の回路を知らなくても、心を持ったボ

クがちゃんと存在していることは、また事実である。

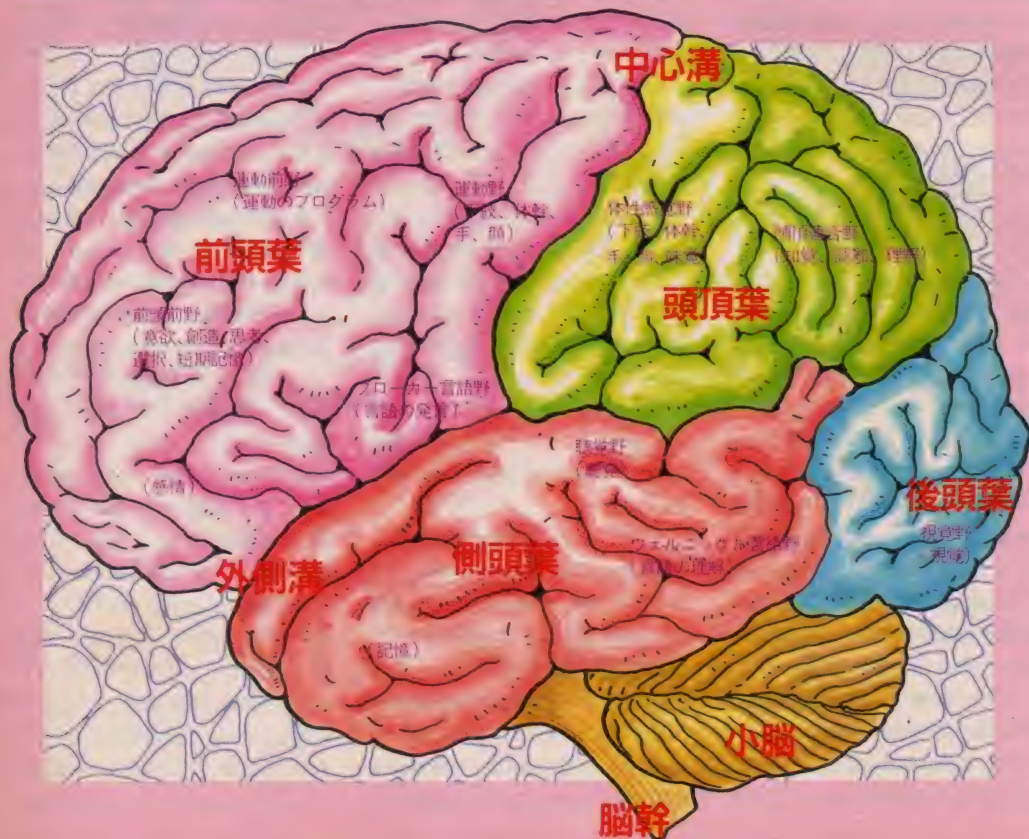
17世紀のフランスの哲学者デカルトは、自らにこう語りかけている「コギト・エルゴ・スム（我れ思う、ゆえに我れあり）」。しかし今ボクたちは、ボクたち自身にこう問うてみたい「我れ思う我れとは何か」と。

## 造化の妙、 脳

最近通産省が進めている第5世代コンピュータを始めとして、アメリカ国防省で進められているアストラテック・コンピューティング・サバイバリティ・プロジェクト、ECで進められているESPRIT計画、イギリスのアドバンス・インフォメーション・テクノロジー・プロジェクトと、AI (Artificial Intelligence) つまり人工知能の研究がさかんである。人のように外界からの情報を認識、記述し、さらに学習、思考、推論を行い、ついには、新たな概念の創造まで行う。そんな途方もないコンピュータを今、研究者たちは作ろうとしている。しかし意気込みとは裏腹に、どうやったらいいのかその方法論すらまだ暗中模索しているのが現状である。考えてみれば、ターゲットとなるべき、目標となるべき人の脳そのものが、実はどういうメカニズムで、アルゴリズムで動いているのかわからないのだから、研究がなかなか光明を見出せないのも、しかたのないところかもしれない。

人がサルたちと共通の祖先から袂を分かって500万年。さらには、この地球に生命が生まれたときから数えて35億年の時間をかけた、自然界の造化の妙として人の脳をとらえるなら、その解析が困難をきわめるのも、はたまた人工知能の研究が疑問百出で粉碎するのも、これまた無理からぬことである。ボクたちがボクたち自身のことについて理解し、語れるのは、まだまだ先のこのことのようなのである。

参考図書「医学生理学展望」丸善株  
「脳の手帖」株講談社  
「身近な脳の話」株講談社  
「脳のデザイン」株福武書店



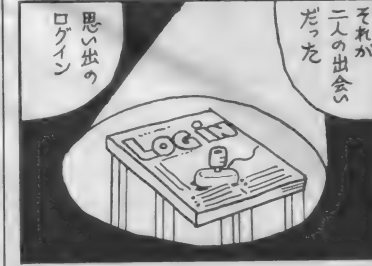
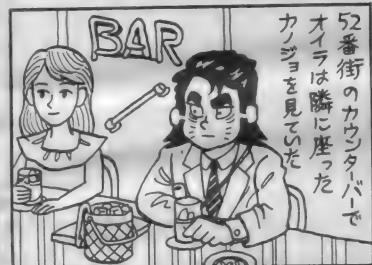


# ログイン通信

## 8月号はRPG大特集っ

ログイン8月号つのは、7月8日発売で、7月8日つてのは、もうなんてった夏。今年の夏は冷夏だというウワサが流れてはいが、このログイン通信が掲載されるのは、7月号の月刊アスキー(6月18日発売)と7月号のMSXマガジン(7月8日発売)なのだ。そんでもって6月18日つてのは、やっぱりどうあがいても梅雨だな。こりゃ。さらにつけたせば、実際の原稿を書いているのは、困ったことに5月15日。春だ。こーい生活をしてると、はつきりいつて時の流れが速く感じられる。しかあし、そんなこんないつている場合ではない。全世界のパソコンゲーム事情に一番くわしいログインは、すでにこの夏、そして秋、冬、クリスマス、お正月商戦向けに密かに開発されている(つまり、今年後半に登場する、ということだ。ロールプレイングゲームを)

心まぜ酒  
**べーし君**  
荒井清和



レPC-8801、X1、移植版でクエスターズ(PC-8801、S1)、そして最後に東海道五十三次・比叡山編PC-8801ときた。これは、もう買うしかないな、読者ショック。よろしくね。

あつ、それからもうひとつだけいっとくと、結局のところ8月号の特集は、ロールプレイングだつてことなんです。そして、実は9月号は、もともととびつクリのネタを用意しているから期待していいぞあれ。9月号の予告もしちゃった。いいのかな?

月に一度は徹夜しよう!!

ええい、8月号の徹夜の刑は、なかなか決まらなかつた。それは、どうしてなのか? 別に徹夜してまで遊んでしまおうというゲームがなくなつてしまったワケではない。

実は、最近次期主力ライターの連中が、徹夜の刑を恐れて、なんか知らないが私(編集長の前でゲームをやらなくなつてしまったのだ。まったく、なんてヤツだ。ゲームに夢中になつて遊んでいるスタッフをつかまえて、徹夜の刑を申しわたすのが、私の唯一の楽しみだったのに、ひじょに残念である。

しかし、私はめげないの。なんだかんだ難クセつけて徹夜の刑を宣告しちゃうんだもん。

というわけで、今回の難クセ被害者第1号は、ガビン伊藤。そして出るのは、最初はマイナー2049にしよつと思つたのだが、ガビンのやつは、とにかく運動神経がにぶい。4面でヒーコラ悲鳴をあげ、こんなゲームじゃ徹夜はできませんよ。なとなまいきなことをいうので、シンキングラビットの「道化師殺人事件」に決定!!

どーなるかは、8月号を見てのおたのしみだ。この際だから9月号もガビン担当かな。

今年もルマニに行くぞ

ニュースがまにあうか、まにあわないか、まだよくわからないのだが、ログイン6月号で予告したように今年もログインのステッカーが、フランスは、ルマニに24時間耐久自動車レースにマツダのマシンとともに出場する。そんでもって、ログインからは、経費の関係で、奥山カメランひとりが入ったジオラマ・フォトを見せてくれるはずだ。

というわけで、ログイン8月号も大充実なので、毎月ログインを買うひとも、はじめて買うひとも、本屋さんでお買い求めください。



ランは豪語しているのだから待て待て。

シヨクン、マツダのマシンとログイン・ステッカー、応援してくれよな!!

デクザがジオラマに!!

ときおり連載のイラストレイテッドゲーム。今回は、デクザの巻。

ついでの間、撮影したのだが、こりゃすごいぜ!! とにかくセイコ、チミツな模様が、ゲームアーツの関係者である小川氏によって密かに作られていたのだった。どんなにいいできなのかは、8月号を見よう。

撮影も花火、煙幕、ドライアイスなどを駆使し、水料カメランも汗だく。力の入ったジオラマ・フォトを見せてくれるはずだ。

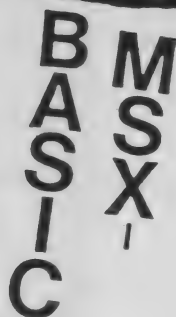
それが出会った

思い出さ

ログイン

テープログイン8月号にもたくさんゲームがつまっているのだ!!







100 '==== LIST 2 ====

110 '

120 F=.2:AF=440:PN=8

130 '

140 '==== データノイザン ====

150 '

160 AP=1789772.5#/(16\*AF)

170 AT=AP \* 256

180 FA=AP MOD 256

190 '

200 TP=1789772.5#\*F/256

210 CT=TP \* 256

220 FT=TP MOD 256

230 '

240 '==== SOUND =====

250 '

260 SOUND 0,FA

270 SOUND 1,AT

280 '

290 SOUND 7,&B10111110

300 '

310 SOUND 8,16

320 '

330 SOUND 11,FT

340 SOUND 12,CT

350 '

360 SOUND 13,PN

## リスト2

→データを設定 F=.2→エンベロープの  
周期を0.2秒に。  
AF=440→ドン周波数を  
440Hzに。  
PN=8→エンベロープ  
パターンを8番に。

トーン周波数

エンベロープ

チャンネルAのトーン周波数をセット。

→チャンネルAからトーンのみ出力する。

→チャンネルAにエンベロープパターンを使うことを指定。

エンベロープ周期をセット。

→エンベロープパターン番号のセット。

ュアルを読めばいいけれど頭の中がバ  
ニックになっても知らないゾ。

実際に音をだす部分は240~360行。  
目新しいのは260・270行。ふたつのS  
OUNDを使ってチャンネルAの周波数  
をセットしている。他のチャンネルの  
使い方はまたいずれ説明する。

310~360行のエンベロープはいいと  
して、290行のチャンネルコンド  
ロールのところはよく押さえてくれ  
(図2)。

## 「つぎはぎ」のテクニック

リスト2でトーンは一応だせるよう  
になった。いろいろ値を変えて試せる  
ように簡単なプログラムを用意したか  
らちょっといじってみてくれ。

このプログラムをみて、アレッと思  
った人はエライ。なんだか全部どこか  
でみたことあるものバツカリ。頭の部  
分はほとんど先程のリスト2と同じ。  
500~700行のコマンド入力部分、  
1000~1200行の画面表示のサブルー  
チンも前回のノイズ・シミュレータと  
ほとんど同じだ。

ここで思い出してくれ。この「秘伝」  
の基本的な考え方として「ユニット工  
法」でプログラムをつくる、というの  
があったね。今つくっているSOUND  
のプログラムはひとつのユニットだけ  
ど、さらに機能を細分化してサブユ  
ニットにわけることでもできるんだ。それ  
が証拠に前回のノイズ・シミュレータ  
をバラして今ちやんと利用している  
じゃないか。

図3に「つぎはぎ」のテクニックの  
流れを紹介しておくからぜひマスター

## SOUND 7.

SOUND 7.&B10CBACBA

ノイズ トーン

※ O→音を出す

1→音を出さない

例) SOUND 7.&B10110110

チャンネルAからノイズとトーンを出す。

図2

してくれ。サブユニットをリストに打  
ち出しておいで使うときにキーボード  
から打ち込んでもいいのだけど、長い  
サブユニットだと時間がかかるし打ち  
間違いもある。

手順はなれば簡単だ。まずサブユ  
ニットが含まれているプログラムから  
必要な部分をとりだすことが先決だ。  
残念ながらMSXにはプログラムの特  
定の部分をSAVEする、といった命令  
がない。そこでDELETE命令を使って  
逆に余分な部分を削ってしまうより手  
がない。もちろん、削られるもとのプ  
ログラムはあらかじめ保存しておかね  
ばならない。

余分なところをとりさったサブユ  
ニットは行番号をつけかえておく必要  
があることが多い。いくつものサブユ  
ニットを組み合わせるとき、サブユ  
ニットどうして行番号が重なってしまうことは  
「つぎはぎ」である以上当然だ。また  
メインの部分と行番号が重なることだ  
ってあるだろう。原則としてサブユ  
ニットの方でRENUMを使って行番号を  
調整してやるのがいいだろう。

次にサブユニットをいったんカセ  
ットテープかディスクに保存しておく。  
ここのところでディスクをもっている  
かどうかでちょっとやり方が違う。

テープにサブユニットを保存する  
ときは、  
**SAVE"プログラム名"**  
でOKだ。これがディスクを持ってい  
る人だと、

**SAVE"プログラム名", A**  
と「A」を後につけないといけな  
いんだ。これは「アスキーセーブ」とい  
うちょっと特殊な保存方法なんだ。

さてここまでで準備完了。いったん  
メインプログラムを読み込んでおく。  
リスト3のプログラムの場合でいう  
と100~360行の部分を読み込んでお

くっていいわけだ。そしておもむろに  
サブユニットの入ったディスク、ま  
たはカセットをセットして、MERGE  
命令でメインプログラムと結合させ  
る。

MERGEはメモリのなかのプログラ  
ムとカセットまたはディスクのなかの  
プログラムを結合してひとつのプログ  
ラムにしてくれる便利な命令だ。た  
だし、カセットやディスクのなかのプ  
ログラムは「アスキーセーブ」されてい  
なければならないんだ。

ここまで済めばあとは簡単。必要な  
手直しをしてプログラムをしたててや  
ればいい。このテクニックはよく使う  
からマスターすると重宝する。やはり  
ディスクがあるのとないのとでは格段  
の差がでてくる。またディスクがない  
ひと、がんばってディスクを手に入れ  
よう。

リスト3のプログラムにもどろう。  
行番号や表示がちやっと違うだけで  
はノイズ・シミュレータの「つぎはぎ」  
なんだけど立派に「トーンシミュレ  
ータ」になっている。少し操作上で  
がっているのはカーソルキーによる周  
期や周波数の変更ができないことと、  
コマンドモードに入るのにRETURN  
キーではなくESCキーを使うこと  
くらいだ。

ノイズ・シミュレータでもそうだけ  
どエンベロープパターンによってはト  
ンと一瞬音がするだけのものがある。  
そうしたとき、もういちど音をだす  
ときにRETURNキーを使うようにし  
た。

またSOUND命令の自動作成部分  
はとってある。このプログラムでも  
この機能が欲しいひとと直伝の「つぎ  
はぎ」の術でノイズ・シミュレータ  
からサブユニットを切り取ってうまく合成  
してくれ。



図1



## リスト3

```

100 '==== LIST 3 ====
110 CLS
120 F=.2:AF=440:PN=8
130 '
140 '==== データノケイサ ====
150 GOSUB 1000
160 AP=1789772.5#/(16*AF)
170 AT=AP * 256
180 FA=AP MOD 256
190 '
200 TP=1789772.5**F/256
210 CT=TP * 256
220 FT=TP MOD 256
230 '
240 '==== SOUND =====
250 '
260 SOUND 0,FA
270 SOUND 1,AT
280 '
290 SOUND 7,&B10111110
300 '
310 SOUND 8,16
320 '
330 SOUND 11,FT
340 SOUND 12,CT
350 '
360 SOUND 13,PN
400 K$=INPUT$(1)
410 IF K$=CHR$(13) THEN 140
420 IF K$=CHR$(27) THEN GOSUB 500:GOTO 140
430 GOTO 400
500 '==== command =====
510 '
520 '
530 '
540 LOCATE 1,9:PRINT"[command]"
550 LOCATE 1,10:PRINT"P,F,S,E,R":K$=INPUT$(1)
560 IF K$="P" OR K$="p" THEN 620
570 IF K$="F" OR K$="f" THEN 650
580 IF K$="S" OR K$="s" THEN 680
590 IF K$="E" OR K$="e" THEN END
600 IF K$="R" OR K$="r" THEN CLS:RETURN
610 GOTO 550
620 LOCATE 1,12:INPUT "pattern no.":PN
630 LOCATE 1,12:PRINT SPC(20)
640 GOTO 550
650 LOCATE 1,12:INPUT "frequency ";AF
660 LOCATE 1,12:PRINT SPC(20)
670 GOTO 550
680 LOCATE 1,12:INPUT "period ";F
690 LOCATE 1,12:PRINT SPC(20)
700 GOTO 550
1000 '==== カメン ショウシ SUB ====
1010 '
1020 CLS
1030 LOCATE 3,0:PRINT"** MINI シンセサイザ **"
1040 LOCATE 0,2:PRINT STRING$(28,"-")
1050 LOCATE 1,3:PRINT"[CONDITION]"
1060 GOSUB 1120
1070 LOCATE 5,5:PRINT"ENVELOPE"
1080 GOSUB 1150
1090 GOSUB 1180
1100 LOCATE 0,8:PRINT STRING$(28,"-")
1110 RETURN
1120 '---- FREQUENCY ----
1130 LOCATE 5,4:PRINT USING"FREQUENCY ***** Hz":AF
1140 RETURN
1150 '---- PATTERN ----
1160 LOCATE 7,6:PRINT USING"PATTERN *****":PN
1170 RETURN
1180 '---- SEC ----
1190 LOCATE 7,7:PRINT USING"PERIOD ###.### SEC":F
1200 RETURN

```

## ミニ・シンセサイザ

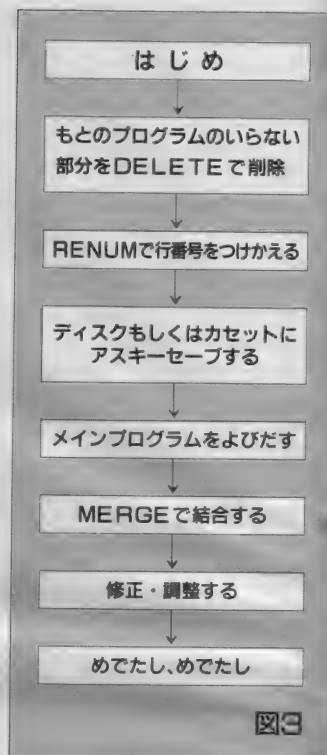
ノイズとトーン、別々に鳴らすプログラムはこれで一応出来上がった。せっかくだからもう一息頑張ってみよう。Aチャンネル専用のミニ・シンセサイザをつくろう。新たに説明する命令もないし、あとは自分の好みでどんなふうにもプログラムがつくれるはずだ。ここでもうひとつサンプルを紹介しておこう。

結構長めになってしまったけどこれでAチャンネルをつかってノイズとトーンを同時にだせるんだ。全体的な構造はまったくかわらない。長いわりにはたいしたことをしているわけじゃない。写真1をみても違いといえばFREQUENCYの表示がTONEとNOISEに変わっただけ。カーソルキーではトーンの周波数とエンベロープの周期を変化させられるようにした。ノイズの周波数はコマンドで指定する。

少し使い勝手が変わるのはコマンドの部分。写真2をみてわかるようにメニューにTとNが加わっている。これはそれぞれトーンとノイズのON・OFFの切り換えだ。一回押せばONのときはOFFに、OFFのときはONに切り換わる。

コマンドでFを指定するとトーンとノイズの両方の周波数を指定するようになっている。これが変更点。トーンとノイズの両方が使えるだけで音の表現力は格段に向上するはずだ。

プログラムテクニックの点では350行に注目。T\$、N\$の値によってどのチャンネルからどの音（ノイズかトーンか、またその両方か）をだすのかが決めている。どうしてこれでいい



のか、VAL関数や文字列の基礎を復習しながら確かめてみてくれ。

## センスを磨こう

2回にわたってMSXのSOUND機能を試してみた。Aチャンネルからトーンとノイズをエンベロープなどを駆使してさまざまな面白い音を創り出すことができたはずだ。

始めは大砲の弾道計算のために開発された文字どおりの「電子計算機」がどんどん小さく安くなり、ついには今我々の机の上でまったくアソビの音を鳴らしている。考えてみるとオドロキモノノキサンショノキ、だ。

## サブ・ユニットの合成に便利な命令たち 図4

- DELETE 行番号1 - 行番号2  
行番号1 から 行番号2 のプログラムを削除する。
- RENUM 新番号, 旧番号  
旧番号 ~ のプログラムの行番号を 新番号 ~ につけかえる。
- MERGE “ファイル名”  
今メモリにあるプログラムに “ファイル名” のプログラムを結合する。
- SAVE “ファイル名”, A(ディスクの場合) プログラムをアスキーセーブする。  
SAVE “ファイル名” (カセットの場合)



## リスト4

```

100 '==== ミニ シンセサイザ ====
110 CLS
120 F=.2:AF=440:PN=8:NP=0
130 T$="1":N$="0"
140 '
150 '==== データ ノ イサン ====
160 GOSUB 900
170 '
180 IF NP<0 THEN NP=0
190 IF NP>31 THEN NP=31
200 '
210 AP=1789772.5#/(16*AF)
220 AT=AP * 256
230 FA=AP MOD 256
240 '
250 TP=1789772.5#*F/256
260 CT=TP * 256
270 FT=TP MOD 256
280 '
290 '==== SOUND =====
300 '
310 SOUND 0,FA
320 SOUND 1,AT
330 '
340 SOUND 6,NP
350 SOUND 7,VAL("&B1011"+N$+"11"+T$)
360 '
370 SOUND 8,16
380 '
390 SOUND 11,FT
400 SOUND 12,CT
410 '
420 SOUND 13,PN
430 '
440 ON STICK(0) GOTO 810,820,830,840,850,860,870,880
450 '
460 K$=INPUT$(1)
470 IF K$=CHR$(13) THEN 150
480 IF K$=CHR$(27) THEN GOSUB 500:GOTO 150
490 GOTO 440
500 '==== command =====
510 '
520 '
530 '
540 LOCATE 1,10:PRINT "[command]"
550 LOCATE 1,11:PRINT "P,F,S,E,R,T,N":K$=INPUT$(1)
560 IF K$="P" OR K$="p" THEN 640
570 IF K$="F" OR K$="f" THEN 670
580 IF K$="S" OR K$="s" THEN 720
590 IF K$="E" OR K$="e" THEN 1210
600 IF K$="T" OR K$="t" THEN 750
610 IF K$="N" OR K$="n" THEN 770
620 IF K$="R" OR K$="r" THEN CLS:RETURN
630 GOTO 550
640 LOCATE 1,12:INPUT "pattern no.":PN
650 LOCATE 1,12:PRINT SPC(20)
660 GOTO 550
670 LOCATE 1,12:INPUT "TONE FREQUENCY ":AF
680 LOCATE 1,14:INPUT "NOISE FREQUENCY ":NP
690 LOCATE 1,12:PRINT SPC(25)
700 LOCATE 1,14:PRINT SPC(25)
710 GOTO 550
720 LOCATE 1,12:INPUT "period ":F

```

```

730 LOCATE 1,12:PRINT SPC(20)
740 GOTO 550
750 IF T$="0" THEN T$="1" ELSE T$="0"
760 GOSUB 1150:GOTO 550
770 IF N$="0" THEN N$="1" ELSE N$="0"
780 GOSUB 1180
790 GOTO 550
800 '-----
810 F=F+.01:GOSUB 1120:GOTO 890
820 F=F+.01:AF=AF+1:GOSUB 1030:GOSUB 1120:GOTO 890
830 AF=AF+1:GOSUB 1030:GOTO 890
840 F=F-.01:AF=AF+1:GOSUB 1030:GOSUB 1120:GOTO 890
850 F=F-.01:GOSUB 1120:GOTO 890
860 F=F+.01:AF=AF-1:GOSUB 1030:GOSUB 1120:GOTO 890
870 AF=AF-1:GOSUB 1030:GOTO 890
880 F=F+.01:AF=AF-1:GOSUB 1030:GOSUB 1120:GOTO 890
890 GOTO 180
900 '==== カメン ヒョウシ SUB =====
910 '
920 CLS
930 LOCATE 3,0:PRINT "** MINI シンセサイザ **"
940 LOCATE 0,2:PRINT STRING$(28,"-")
950 LOCATE 1,3:PRINT "[CONDITION]"
960 GOSUB 1030:GOSUB 1150
970 GOSUB 1060:GOSUB 1180
980 LOCATE 5,6:PRINT "ENVELOPE"
990 GOSUB 1090
1000 GOSUB 1120
1010 LOCATE 0,9:PRINT STRING$(28,"-")
1020 RETURN
1030 '---- TONE FREQUENCY ----
1040 LOCATE 5,4:PRINT USING"TONE      #### Hz";AF
1050 RETURN
1060 '---- NOISE FREQUENCY ---
1070 LOCATE 5,5:PRINT USING"NOISE      ##### ";NP
1080 RETURN
1090 '---- PATTERN ----
1100 LOCATE 7,7:PRINT USING"PATTERN  #####";PN
1110 RETURN
1120 '---- SEC ----
1130 LOCATE 7,8:PRINT USING"PERIOD  ###.### SEC";F
1140 RETURN
1150 '---- TONE CONDITION ----
1160 LOCATE 26,4:IF T$="0" THEN PRINT"ON " ELSE PRINT"OFF"
1170 RETURN
1180 '---- NOISE CONDITION ----
1190 LOCATE 26,5:IF N$="0" THEN PRINT"ON " ELSE PRINT"OFF"
1200 RETURN
1210 '=====
1220 CLS
1230 PRINT"SOUND 0,";FA:PRINT
1240 PRINT"SOUND 1,";AT:PRINT
1250 PRINT"SOUND 6,";NP:PRINT
1260 PRINT"SOUND 7,";VAL("&B1011"+N$+"11"+T$):PRINT
1270 PRINT"SOUND 8,16";PRINT
1280 PRINT"SOUND 11,";FT:PRINT
1290 PRINT"SOUND 12,";CT:PRINT
1300 PRINT"SOUND 13,";PN:PRINT
1310 PRINT:PRINT
1320 PRINT"--- e n d ---"
1330 SOUND 8,0
1340 END

```

しかし驚いてばかりじゃいけないね。ここで紹介したミニ・シンセサイザは単なる素材にすぎない。基本的な音はつくってくれるけれど、これをどう加工し料理するかはまさに君の腕しだい。料理でいかに素材が大切かは「まったく」とってもジューシーのセリフで笑える君にはよくわかるだろう。でも、いくら新鮮なネタを仕入れても料理する腕が悪ければやはりいいものは

できない。  
腕（テクニック）と共に、いやそれ以上に大切なのはなんといってもセンスの問題。同じような機能をもったソフトでもほんのちょっとした違いで格段にいいものができたり、どうしようもない駄作になってしまうんだ。これはプログラムテクニックとはまったく関係ない。

アメリカのマッキントッシュという

パソコンがある。これは使いやすくていいソフトが揃っているという定評があるんだ。残念ながらみんな英語表示だけど、音楽関係もいいソフトが多い。あまりオタマジャクシの知識がなくても作曲ができて、しかも鍵盤がひけなくてもつくった曲を演奏させることができたりする。しかも非常にスムーズに、だ。さらに本格的なシンセサイザをコントロールしてものすごいサ

ウンドを響かせることだってできてしまう。

別にここでアメリカのパソコンの宣伝をするつもりはない。ハードの違いはあっても結局いいソフトをつくるのはセンスの問題だってことさえわかって、くれればいい。ネタは用意された。あとは便利で使いやすいSOUNDのツールをどんどん開発してくれ。では、また。



# プロ雀士が 「プロフェッショナル麻雀」に挑戦!

バリバリのプロ雀士がコンピュータゲーム「プロフェッショナル麻雀」に挑戦するとどうということになるか? MSXマガジン編集部の雀狂、Ms.Jの企画で、MSXマガジン主催の麻雀大会が開かれた。参加者は、プロ雀士4名とASCIIよりアマ雀士1名。さて、どうなるか。

## 試合前のウォーミングアップで、ハネマン!!

この大会に参加して下さったプロ雀士の方々は、超豪華キャスト。大御所の灘麻太郎氏(九段)、鈴木ひろし氏(七段)、そして若手の伊藤優孝氏(六段)、お美しい中村はるみ氏(初段)の4名。そうそうたるプロ雀士の面々に加

え、我がASCIIより、堀井敏行が参加(はじめから勝ちめのないことはわかりきっていたが)。  
普段、コンピュータなどほとんど触れる機会のない雀士の方々に、マシンの操作方法を説明することから始め、ウォーミングアップのためマシンと対面すること約40分間。  
ウォーミングアップでは、好調に高

得点があげられ、ハネマンも続出、一同から“おおー、さすがプロ!”の、どよめきがおこるほどのすばらしさ。このままいくと、ハネマンじゃらじゃらで、プロ雀士は高得点をかせぎまくり、あっけなく終わってしまうのではないかと、編集者の脳裏にフキツなカゲがよぎる出足であった。はたして、コンピュータは、プロ雀士にどのようなワザを見せることができるだろうか。

## やっぱりプロは強し。でも、ソフトも強し。

さて、いよいよ本番の試合、という段になると、皆さんの顔つきが、プロ雀士のソレに変わってくる(君たちがゲームをやるのとは、心意気が違うん

だから)。  
この「プロフェッショナル麻雀」には、ゲーム進行のスピードモードが何段階があるが、今回の試合では、全員、一番早いスピードのモードで実施。でも、誰一人として、“早すぎる”と言った人はいない。

皆さん、コンピュータ操作に慣れていないにもかかわらずスムーズにゲームは進行していった。が、キー操作ひとつのミスで、いい手を逃してしまうこともあって、本物の麻雀ではあり得ないミスをまねいてしまう。

今大会は、麻雀の試合といっても、1人ずつマシンに向かって行うわけで、5台のマシンによって試合は行われ、それぞれ半荘ずつ、対戦してもらった。

**鈴木ひろし氏——1位**



自摸和			
半荘 1			
北家	5700 点	-29700 点	
東家	30600 点	600 点	
南家	23400 点	-6600 点	
西家	65700 点	35700 点	

鈴木ひろし 日本プロ麻雀連盟七段 S12年生れ 趣味・特技/ボーリング・クレイ射撃・柔道四段・空手三段 雀風/手役重視追込攻撃型 日本麻雀協会会長

**中村はるみ氏——2位**



栄和			
半荘 1			
西家	6000 点	-24000 点	
北家	15100 点	-14900 点	
東家	37800 点	7800 点	
南家	61100 点	31100 点	

中村はるみ 日本プロ麻雀連盟初段 S31年生れ 趣味・特技/ゴルフ・水泳・お茶(表千家)師範・お花(古流)師範 雀風/手役重視追込守備型

**伊藤優孝氏——3位**



自摸和			
半荘 1			
南家	23800 点	-6200 点	
西家	9600 点	-20400 点	
東家	49600 点	19600 点	
北家	37000 点	7000 点	

伊藤優孝 日本プロ麻雀連盟六段 S24年生れ 趣味・特技/ビリヤード・スキー一級・ボクシング 雀風/手役重視自在攻撃型





アスキー・MSXマガジン編集部ビルの前で、優勝トロフィーを手にした鈴木ひろし氏を囲んで、挑戦者記念撮影の図。



本試合ではハネマンも出ずに、なぜか練習の方が、みなさん高得点をあげていたわけで、コンピュータも、なかなか強い。結局、みごと今大会で王座に輝いたのは、鈴木ひろし氏。2位は中村はるみ氏、3位に伊藤優孝氏、4位は灘麻太郎氏、最下位は当然、アマチュアの堀井敏行氏、という結果。ブ

ロとアマの差を實に見せつけられた試合結果とあいなりました。

試合終了後、皆さんに対戦感想と文句、の一言を頂いて、大会は終わった。鈴木氏「けっこう頭をつかうし、むずかしい。多分、コツがあるんじゃないかな。前に麻雀のソフト作りを頼まれたことあるけど、麻雀できる人がソフ

ト作ると、絶対、よくないよ」

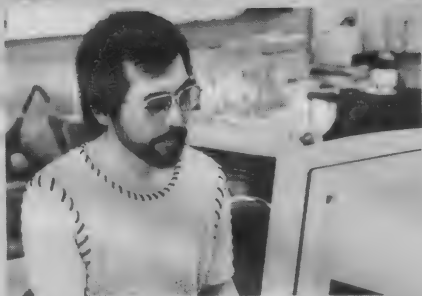
灘氏「僕は機械に弱いんだけど、その割にはおもしろかったな。機械には対局感がないけど、このゲームは機械の割には雰囲気が出てる。あと、相手の捨牌が見にくいんだけど、その分スピード感があるから、頭の体操にはいいね」

中村氏「TVゲームってよくやってるから、抵抗はないな。でも、もっとやると振り込んじゃいそう。あと、万ズが見にくいのが困る」

伊藤氏「チーとかリーチのとき、ビコビコと音でも知らせてくれれば、普通の麻雀やるようにやれそう」

堀井氏「強い」

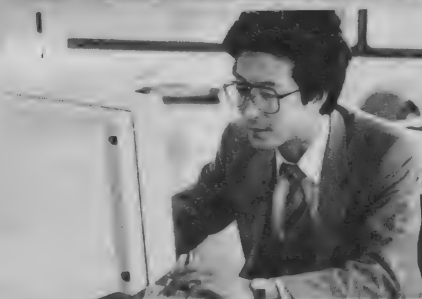
## 灘麻太郎氏——4位



自摸和			
半荘 1			
南家	43900	占	13900
東家	20400	占	-9600
西家	25500	占	-4500
北家	30200	占	200

灘麻太郎 日本プロ麻雀連盟九段 S12年生れ 趣味／読書 雀風／遠攻手役自在先行型(みなさん、"九段"ってどのぐらい強いのか、わかりますか?)

## 堀井敏行氏——5位



自摸和			
半荘 2			
北家	-4600	占	-20700
東家	49600	占	18000
西家	66700	占	32200
南家	8300	占	-21500

堀井敏行 S30年生れ(株)アスキー・ホーム・ソフトウェア・プロダクツ プロジェクトリーダー。アスキー入社以来、麻雀でその腕をならす。

## 鈴木プロ第二期十段位獲得!

麻雀ソフト大会で優勝した鈴木ひろし氏。実は、日本プロ麻雀連盟主催、月刊「プロ麻雀」の後援で行われた「第二期麻雀プロ十段位戦」を獲得。6月1日、そのお祝いパーティが行われた。王貞治氏、灘麻太郎氏をはじめとする各界の著名人、ファンが集まり新十段位鈴木ひろし氏も満面笑顔。うれしさをかくしきれないようすだった。本当に、良かったですね。





# MSX ROOM



本格的な夏到来！ 夏休みも近づいて心ウキウキだけど、その前に期末試験もがんばってね

MSX ROOMは、読者と編集部を結ぶコミュニケーション・スペース。お便り、質問はつぱにくださいね。

## LETTER

●はじめまして。6月号のウーくんのソフト屋さんの「父の日&母の日プログラム」すごく役立ちました。毎年母の日にはカーネーションをあげ

ていたんだけど、今度引越してきたところには、近くに花屋がないんです。だからどうしようかと考えていたときに、ちょうどMマガの発売日になって……。僕はウーくんのソフト屋さんがすごく好きで、専用のカセットをつくっています。もちろん「ウーくんのソフト屋さんSPECIAL」も買って、どんどん打ち込んでいます。母に喜んでもらえておこづかいが増えたのも、Mマガのウーくんのおかげです。どうもありがとう！

兵庫県神戸市

弥紫 (14歳)



素敵なお手紙どうもありがとうございました。頑張ってくつてよかったと、心から喜んでいる担当者であります。MSXをめぐって親子げんかしてる、というハガキもたまーに来るのは、弥紫くんのところはそんなのとは無縁の楽しい家庭なんだろうね。うらやましい。ところでウーくんよりひと言。「これからもどんどんおもしろいプログラムをつくるのでよろしくね。お母さんにもよろしく」

(ウーくん担当の編集者)

●質問があります。どうしてMSXソフトには任天堂のゲームがひとつもないのですか。言いたい放題のコーナーでスーパーマリオを出せ、などと言っても、任天堂がソフト制作に協力していないのならいくら要求してもしょうがないと思います。どうにかしろ！

京都府乙訓郡

今井顕輝 (14歳)



ご存知のように、任天堂さんはファミコンのハード&ソフトで、大もうけをしている会社です。自分のところの製品だけで大もうけできているから、他の分野にまで手を出す必要はないのです。アスキーはMSXを推進していますが、もっともうけたいのでファミコンソフトも発売しています。おまけに「ファミコン通信」なんて雑誌も創刊してしまいました。おもしろいもの

はみんなでわけあえばいいのにな、と私も思いますが、まあ世の中はそんなに甘くないのです。文句は任天堂さんに言ってね。

(ファミコンしたことのない編集者)

●うちの父は寝る前に、鼻の穴にメンソレータムを塗ります。鼻がつまらなくていいそうです。MSXのことですいません。

神奈川県川崎市 近藤隆幸 (13歳)



プログラムリストを打ち込むときに、こめかみにメンソレータムを塗ると、頭がスキツとしてタイプミスを起こしません。夜中に試験勉強をしているとき、目の下にメンソレータムを塗ると眠気が吹き飛びます。メンソレータムはいろんな使い方ができる、偉大な薬なのです。

(タイガーバームもお勧めする編集者)

●この前「ドラゴンスレイヤー」をしたときのこと。夜の9時から始めてドラゴンを倒したときには、すでに12時を過ぎていた。あとは王冠を取るだけというとき、母がやってきて「明日にしろ！」「と言って電源を切ってしまった。ドラゴンを倒すのにどれだけ苦労するか、やったことのない人にはわかるまいっ!!

大阪府大阪市 穂谷亜希夫 (14歳)



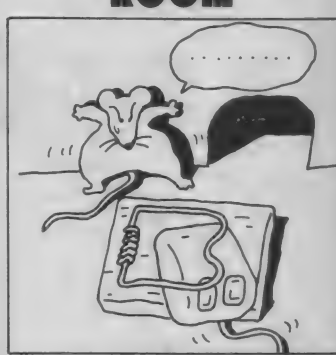
まあ、まあ、コッパンしないで。こういうことにならないためにも、日頃からお母さんのご機嫌をとつかなきゃダメよ。電源抜かれても平気なように、バックアップバッテリーをつけるっていうのもひとつのデですぐね。

(自分で電源をけってしまった編集者)

●アスキーさん、あなたですよ、あなた！ 他人まかせにしないであなたがTV番組つくりなさい。名前は「MSXくらぶ」とか何とかして、提供はアスキーとMSXを出している各社。1時間で内容盛りだくさんでプレゼントつきで、しかも音声多重でプログラム送りなさい。もちろん毎週放送しなさい！ MSX持っている人は多いから視聴率上がると思います。そ〜と〜難しいでしょうけど。ぜひ検討してみてください。

東京都板橋区 G.Jacobson (18歳)





6月にログイン編集部から、『ファミコン通信』が創刊されるってんで、スポットCFをたった4日間だけ流して喜んでいるアスキーのことで、そりゃー難しいでしょうね。でも年に1回くらいならねー、できないこともないかもしれない。いろいろな番組でときたまMSXが登場しているから、見逃さないようにしてね。  
(今晚日テレの11PMに出る編集長)  
●僕は友人と2人でアドベンチャーゲームのストーリーづくりをやっている

す。キャラクタなど、必要なものはすべて完成させました。コマンドもバッチリです。いざゲーム化……しかしパソコン歴の浅い僕たちにとってはとても無理です。そこをお願い。MSXマガジンで“アドベンチャーゲームシナリオコンテスト”をやってください。入選作品はゲーム化ということで。  
東京都練馬区 岩田盛夫(13歳)  
こんなコンテスト、ぜひやってみたいですね。関係ないけど、私も開四中の卒業生です。  
(開四中で教育実習までした編集者)

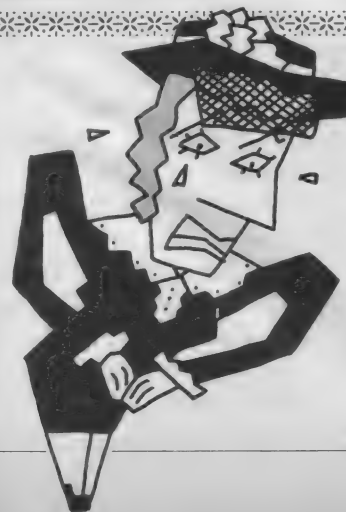
●ぼくたちの学校ではやっているペーパーアドベンチャーです。遊んでみてください。  
東京都小平市 小池 昭

## 宛先はすべてこちら

MSX ROOMはみんなで作るページ。楽しいお便りをバンバン送ってください。できる限り、誌面に登場させていく予定です。  
「売ります、買います、交換します」「サークル募集」「新界二の質問コーナー」「メーカーさんへ言いたい放題」「プレゼント」は、すべて官製ハガキを使用してください。宛先には、それぞれの係名をはっきり書くこと。自分の住所、郵便番号、氏名、年齢も忘れずに書いてくださいね。  
宛先は、〒107 東京都港区南青山6-

11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン ○○○○係です。  
LETTERコーナーへのお便りは、とじこみのアンケートハガキを使用してください。切手を貼らずに郵送することができます。うれしかったこと、頭にきたこと、疑問その他なんでも結構。いっぱい書いてくださいな。  
なお、往復ハガキや返信用切手同封で返事を要求される方がいますが、編集部では一切対応できませんのでご注意ください。

1 天から何か降ってきた。 拾う→6 無視する→12	2 電話がジリリと鳴る。 受話器を取る→11 無視する→7	3 もう1回じゃんけんをする。 グー、チョキ、パーを決めて15へ。
4 条件をのむ→8 警察へ連絡する→17	5 じゃんけんをする。 グー、チョキ、パーを決めて13へ。	6 箱だ。 開ける→14 つぶす→10
7 電話が大爆発した。 END	8 今すぐつくって出す→18 1ヵ月後に出す→2	9 しつこくじゃんけんをする。 グー、チョキ、パーを決めて16へ。
10 次の日、編集部はつぶれていた→12	11 「今すぐキャッスル・エクセレントを出せ」と言っている。 すぐ出すよう手配する→18 ダメだ、と断る→7	12 きみはつまらない人生を送るだろう。 END
13 こっちはパー。 勝った→2 あいこ→3 負けた→10	14 中には恐迫状が……。『編集部をつぶされたくなかったら、MSX用のキャッスル・エクセレントを出せ』4へ。	15 こっちはチョキ。 勝った→2 あいこ→9 負けた→10
16 こっちはグー。 勝った→2 あいこ→12 負けた→10	17 警察は相手にしてくれない。5へ。	18 爆発的に売れたので、アスキーは大会社になった。 HAPPY END



## ごめんなさい ロナー 今月のアフターケア

●MSX SOFTの記事中の誤り  
▼5、6月号で紹介した「ザ・キャッスル」の画面写真は開発段階のものです。▼6月号で紹介した「魔法使いウィズ」の正しい価格は4,800円です。  
▼7月号で紹介した「ラビアン」の正しい価格は4,800円です。▼7月号のTOP10で「イーガー帝国の逆襲」のメーカーからのコメントに「Sキー1

回」とあるのは2回の誤りです。▼7月号のソフトレビューパート2で紹介した「プロモテック・インターナショナル(株)」の正しい電話番号は、03-797-6585です。

●7月号の特集記事にあるソニーのRS-232Cカートリッジ、HB1-232の正しい価格は19,800円です。  
●6月号126ページのリスト4の690、1260、1270、1540各行を以下のリストのとおり訂正してください。  
●7月号167ページのプログラム290行中、AL=ALはAL=ADの誤りです。

```
690 IF PT$(IX,IY)="1" THEN PRINT"●" ELSE PRINT "○"
1260 IF CD=1 THEN PT$(IX,IY)="1"
1270 IF CD=3 THEN PT$(IX,IY)="0"
1540 IF PT$(I,J)="0" THEN PRINT"○"; ELSE PRINT"●";
```



# INFORMATION



## パナメディアギンザ How To スクール

パナメディアギンザといえば、MS XのHowToスクール。MS Xを買ったものの、よく使い方がわからなくてゲームしかしていない、とか、もっと新しいことがしてみたいと思っている人には、絶対お勧めの講座だ。受講料は2,000円(教材費込み)だけど、それだけの価値は十分にあるよ。

専用のスタジオルームで、1人1台

のMS Xが使えるのがうれしい。「ビギナーズレッスンI」「ビギナーズレッスンII」「ワープロパソコン」「ホームユース」「ビジュアルパソコン」などメニューは豊富。お申し込み、日程のお問い合わせは、03(572)3871まで。時間はいつでも、14:00~17:00。

## 東芝銀座セブン 7月のスケジュール

東芝銀座セブンは、1階から8階まで楽しみがギッシリ。パソコンコーナーは2階になっている。ここで開かれるイベントの目玉は「PASOPIA IQ ダブル・トライアルゲーム」。「ペンざんくんウォーズ」と「天才オビアン大奮戦」を使って、ゲームの腕を競い合う。7月6日と20日の日曜日、14:00と16:00の各2回だ。それぞれ先着20名が参加できる。賞品もたくさん用意してあるので、奮って参加してね。

また7月28日の13:00~15:30には、「ポータブルICラジオ組立講習会」も開かれる(要予約)。お問い合わせは、03(571)5951まで。

## 日立パソコンランド 7月のプログラム

ローディプラザは、国鉄有楽町駅近くの有楽フードセンター東館にある。10:30~20:00と開館時間が長いので、勤め帰りのサラリーマンにも好評。

ここのお楽しみはなんといってもゲームタイム。常設のコンピュータコーナー

西友各店で

## 『バルダーダッシュ』大会開催!

コンプティークから出ている話題のソフト『バルダーダッシュ』の本格的なトーナメント大会が開かれるよ。

予戦会は、7月19日~8月7日に、戸塚、常盤平、大泉、小手指、大森、赤羽の西友各店で開かれる。これらの予戦本会場の他に、「T & Tコーナー」のある、西友店舗とパソコンショップも、予戦準会場として用意されているので、自分の家の近くを探してみよう。

参加希望者は、T & Tコーナーにある応募用紙を利用するなどして申し込む。希望者のゲーム熟達度を選考した上で、参加証が各人にハガキで送られ

る。この選考にもれた場合でも、T & Tコーナーでの飛び込み参加ができるから、再度挑戦してみよう。

予選では、得点に応じて参加者全員にライセンスカードを発行する。また参加賞もあるから楽しみだ。

予選を勝ち抜いたら、いよいよ本選会。8月10日(日)に、新宿アルタで開かれる。チャンピオン目指して頑張ろう。

詳細は、この号に掲載されているコンプティークの広告を参照のこと。お問い合わせは、バルダーダッシュトーナメント実行委員会03(499)1420まで。

## Mマガ情報電話 ☎03・486・1824

Mマガ情報電話は読者の味方。本誌の中に見つかった間違いのアフターケアをいち早くお伝えします。随時内容を入れ換えていますので、疑問に思った点があつたらすぐダイヤルしてみましょう。テープが24時間体制でお答え

します。

時間帯によっては、混雑でかきにくくなっていることもあります。その場合は、しばらくしてからかけ直してみてください。間違い電話にはくれぐれも注意しましょう。

## 定期購読のお知らせ

MS Xマガジンは定期購読ができます。本誌に同じこんである赤い払込票を郵便局に持参して、手続きをしてください。直接、編集部現金や切手をお送りくださる方がいますが、これでは受け付けられないので注意してください。

なお、定期購読についてのご質問は

(株)アスキー本部業務室 ☎03(486)7114までお願いします。

毎月自宅に郵送されますので、遠くの本屋さんまで行かないと買えなかった人、売り切れに悩まされていた人、これでもう安心ですね。ぜひご利用ください。

西武池袋店の

## 『コンピューター・ワンダーランド』 に200名様ご招待!!

7月25日(金)から8月20日(水)まで、西武百貨店池袋店の7階催事場で、『コンピューター・ワンダーランド』と題されたショウが大々的に開催される。「未来への実験室」をテーマに、興味いっぱいの内容が盛り込まれている。

会場は5つのゾーンに分かれ、わかりやすくおもしろく、コンピュータの世界を見せてくれる。ポストン、コンピュータ・ミュージアムの蔵品も展示される予定。コンピュータ&コミュニケーションのコーナーでは、CAIやパソコン通信のシステムが並び、デモ

も実際に行われるというから楽しめたサウンド・マルチシステムを使った『フューチャー・シアター』も見もの。イベントホールでは、各種対談やティーチン、パフォーマンスも多数予定されている。

このショウに、Mマガ読者のみんなを200名様ご招待。ご希望の方は、ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、下記の宛先まで送ってね。〒107 東京都港区南青山6-11-1(株)アスキー MS Xマガジン コンピューター・ワンダーランド係。〆切は7月15日(当日消印有効)。





## 新 界二の.....質問コーナー

フリーのライターとしては仕事のしづらい季節です。外は夏で気持ちよさそうなのに、部屋で仕事なんて……。ウー、外に出たい!!

**Q** MSX 2が発売され、このマシンの“すごさ”がだんだんと理解できるようになってきました。ところで、MSX 2のマシンには、VRAM 64Kバイトのものと 128Kバイトのものがあるようですが、64Kバイトのものを 128Kバイトにするためのカートリッジなどは市販されているのでしょうか。あれば教えてください。

東京都東久留市 匿名希望

**A** MSX 2の表示能力、皆さんなかなか注目しているようですね。ご質問の VRAM の件、近頃増えてきた質問のひとつです。

本題に入るまえに、まず“VRAM とはなんぞや?”というあたりから始

めましょう。

VRAM は V、つまり Video のための RAM のことです。Video というのは、この場合画面表示一般のこと。ビデオ信号や VTR とは違います。日本語を使えば“表示用 RAM”ということでしょう。

モニター TV には記憶装置がありません。ところが、コンピュータを接続すると、ずっと同じ画面を表示し続けることができます。これは、コンピュータ内部に、その画面を記憶している部分があり、その情報をモニター TV に送り続けているからです。これが VRAM です。ですから VRAM の容量が大きければ大きいほど、多くの情報をた

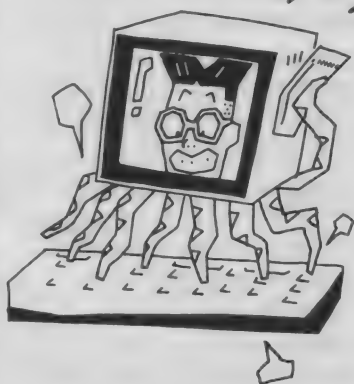
くわえておけるわけで、色数はより多く使え、画面に表示できるドット数(これをレゾリューションといいます)も多くなります。

従来版 MSX は VRAM 16K バイト、MSX 2 は VRAM 128K バイトが 64K バイト。MSX 2 の表示能力が MSX を上回っている理由のひとつはこれです。また、同じ MSX 2 でも、VRAM の容量の違いで表示能力に差がで

てくるのは当然です。

さて、VRAM 64K バイトのマシンを 128K バイトに拡張できるか、という話ですが、論理的には不可能ではありません。しかし、構造的にはかなり複雑なものとなり、価格的にもそうとう高くなります。VRAM 64K バイトのマシンを VRAM 128K バイトに仕立てるカートリッジを作るとしても、従来版 MSX で使った、増設 RAM カートリッジのように簡単なものにはなり得ません。もっとも、マシン自体、最初からそういう構造になっていれば別ですが、そういう仕掛けを用意するより、VRAM を 128K バイト実装したほうが、マシンの価格は安くなるでしょう。現在、このような増設カートリッジは発売されていません。

「VRAM 128K まで拡張可能」といういい方をするがありますが、これは(メーカーが)MSX 2 の仕様として、128K までを選択することができる、という意味に解釈してください。



## メーカーさんへ 言いたい放題

### ザインソフトさんへ

8~16K で、ジョイスティック対応の「トリートン」を出してください。トリガ1で剣を振り、トリガ2でマジックボールを打つようにします。1、2のトリガが同時に押すとアイテムを選び、移動すると実行されるようにします。こんな感じの、絶対つくってください。

愛知県 伊東和弥 (12歳)

●J.スティックは使いやすいものね。

### アスキーさん&エニックスさんへ

「オホーツクに消ゆ」の小説を出してください。

「ポートピア連続殺人事件」の小説を出してください。

愛知県宝飯郡 山本誠広 (14歳)

●これはなかなかいいアイデア。難しさで有名なアドベンチャーゲーム「ホビット」も、ちゃーんと小説がありますものね(これは小説が先だけ)。小説があると2倍楽しめるかもね。

### 全ソフトメーカーさんへ

ファミコンで「忍者ハットリくん」や「オバQ」や「ゲゲゲの鬼太郎」のアニメゲームが出ているのだから、MSX でも「タッチ」や「ハイスクール奇面組」や「北斗の拳」などの、人気アニメものを出してほしい。

大阪府堺市 中井康広 (13歳)  
●ケンシロウの似顔絵が描いてあって「オレがMSXのゲームにならない限り死あるのみ……」なんてコメントつき。実現するといひね。

### 任天堂さん&ハードメーカーさん

ファミコンソフトが使用できるスロ

ットを1万円前後で出してください。理由がなんであろうと、絶対出してください。

茨城県猿島郡 吉田功 (11歳)  
●発想はおもしろいけど、絶対ありえないと思うよ。

### コナミさんへ

「ゲーニーズ」の映画に出てくるスロースは、まるでうどの大木なのに、MSX 版のゲームでは、パンチが得意とかいいところばかりなのはなぜだ!?  
●世の中そんなものなのよ。ところでこのコーナーにハガキをくれる人は、「〇〇出せ!」だけでなく、理由や工夫する点などいろいろな書いてね!





## サークル募集中

### SMC

代表者：坂牧郁夫（19歳）学生  
〒274 千葉県船橋市中野木町339-6  
☎0474(76)1482  
●全国的に募集  
●初心者、ナイコンも大歓迎  
●入会希望の方は、年齢、住所、氏名、電話番号を明記の上、60円切手を2枚同封して送ってください。  
●ソフトの交換、売買のほか、ソフトのトップ10、ゲームの必勝法、隠しコマンドの紹介などを載せた 報を発行します。しっかりした内容のものをつくります。

### MSXニッポン

代表者：木村英雄（39歳）会社員  
〒593 大阪府堺市深井中町 340 番地 3 棟410号  
☎0722(79)3805  
●地域制限、年齢制限なし  
●機種制限なし。ナイコンも歓迎  
●入会金なし。会費月300円  
●このサークルでは、会員間のソフト & ハード交換をしたり、質問に答えたりを中心に活動していきます。会報は月一回。案内書希望の方は、返信用切手60円×2を同封の上、郵送のこと。

### サークル名は未定だけど…

代表者：田中景子（12歳）中学生  
〒814 福岡県福岡市西区石丸110-3  
●全国的に募集  
●マシンを持っている人に限る  
●入会希望の方は、60円切手を同封の上、氏名、住所、年齢を書いて送ってください。電話での問い合わせ、不可。  
●ソフトの売り、買い、交換や、AVG、RPGのヒントなどを載せた会報

を月1回発行します。

### MSX SOFT WORLD

代表者：津田洋子（45歳）  
津田文生（13歳）中学生  
〒651-12 兵庫県神戸市北区幸陽町3-2-5  
☎078(582)0092  
●地域制限なし  
●64K Bのマシンを持っている人  
●会費はなし。ただし郵送費として、60円切手同封のこと。自分の持っているソフトと交換してもらいたいソフトを明記の上、送ってください。  
●このサークルは、主にソフトの交換や売買をします。会報は月1回（増刊たまにあり）発行します。

### Z80C

代表者：木ノ村康彦（19歳）大学生  
〒343 埼玉県越谷市登戸町4-41  
☎0489(87)7879  
●全国的に募集  
●32K B以上のマシンを持っている人  
●月1回会報を発行し、ゲームの売買交換を行います。その他詳しくは、60円切手2枚を同封して送ってください。折返しご連絡します。

### VRAM128

代表者：下地将広  
〒242 神奈川県大和市下鶴間4065-3  
☎0462(74)2320  
●全国的に募集  
●VRAM128KのMSX 2マシンとディスクドライブ(3.5" 1 D or 2 D)を持っている人に限る。年齢不問。  
●ソフトの交換が中心です。入会希望の方は、住所、氏名、年齢、電話番号を明記し、60円切手2枚同封の上、送ってください。

### SPOCK

代表者：富川末子（25歳）主婦  
〒853-02 長崎県南松浦郡富江町西片191  
☎09598(6)0135  
●地域制限なし  
●会費なし  
●マシン制限なし。ナイコンも可  
●ソフト及びハードの交換を主に考えています。サークルの輪を広げて、お互いのマシン、ソフトを充実させましょう。

### MSX CLUB

代表者：杉本清隆（18歳）大学生  
〒861-02 熊本県鹿本郡植木町平井729  
☎096(272)5012  
●九州、中国、四国地方の方  
●マシンはなるべく32K B以上、MSX 2不可  
●入会希望の方は、60円切手を2枚同封して送ってください。入会書を送ります。

●ソフトの交換、売買の他、ゲームの必勝法、隠れキャラの紹介など、いろいろな活動を行います。どんどん参加してください。

### MSX GAME LAND スペシャル

代表者：宇久広洋（14歳）中学生  
〒859-36 長崎県東彼杵郡川棚町平島4丁目  
☎0956(82)5209  
●年齢制限、地域制限なし  
●ナイコンも歓迎  
●入会金なし。ただし、1年分の送料として60円切手12枚が必要。  
●入会希望の方は、60円切手12枚を同封し、住所、氏名、年齢、電話番号、会報に載せてほしいことを明記の上送ってください。  
●Mマガ5月号を見ていろいろ検討し、自分でも作ってみようと思いました。ハード & ソフトの交換、AVG、RPG、その他のゲームのヒント公開、ゲーム大会などを予定。会報は月1回。

## MSXサークル募集をしたい人へ

MSX好きの仲間が集まって、サークルをつくらう！ひとりではできないことも、大勢ならできるかもしれない。ソフト交換、情報交換、勉強会など、サークルでできる活動はいろいろある。自分はどういうことをしたいのか、よく考えてみよう。サークルをつくるうえで大事なことは、責任を持って運営すること。途中でやめてしまったり、連絡をおこたったりするようでは、サークルをつくる資格はないよ。

掲載申し込みは、下記の要領をよく読んで、間違えないように送ってください。

①サークル名、代表者の氏名、年齢、

職業、住所、郵便番号、電話番号明記。住所は都道府県名から。

②地域的な制約があるのか(県別など)

③会費制度があるのか。ただし、会費を集めて活動する場合は、会費の用途金額を明記すること。現金を扱う場合代表者が20歳以下のときは掲載できません。責任のとれる形にしてください

④代表者が18歳以下の場合は、両親の承諾書を添えて送ること。

⑤入会時の条件はあるのか(年齢制限、マシン制限など)。

以上の点がはっきりしていない場合は、掲載することができません。よろしくをお願いします。





# MSXサークル自慢

## ぼくたちの会報を公開します！

MSXサークル自慢の第2回は、喜田陽子さんが主催する『MSXくらしき』の登場です。会員数、なんと 300名。会報発行が活動の中心なので、かなり力を入れて制作しているようすです。

喜田陽子さんは、情報処理2種の免許も持っているという20代の女性。これだけの会員数を抱えて運営しているのは、責任感の強い証拠でしょうね。

送ってくださった6月号は、A3サイズの用紙2枚にわたっています。会員からのイラストも載って、楽しい雰囲気。

〈おたすけまん参上〉のコーナーでは、ゲームのわからない点を会員どうして教え合っています。「Q：は～りいふおっくすで湖が渡れません。さるからもらったリンゴをつるにあげたんですけど……。A：そうですか、つるさん

喜んでしょね。でもリンゴは義理がたい人にあげないとだめなんです」といった具合で、バッチリヒントがわかります。

〈僕も私もおたすけまん〉のコーナーは、なかなかおもしろいアイデア。「ザ・キャッスル、エグザランドミステリー、ステッパーのことなら僕に聞いて」という具合に、会員のアピールが載っています。ヒントを知りたい

人は、この人宛に往復ハガキを送って教えてもらうわけです。会員どうしならではの、楽しいコミュニケーションですね。

〈わざわざごんには〉のコーナーでは「ザ・キャッスルでラファエル王子が遅いと思っている人はCTRLを押しましょう。すると……」などなど、会員から寄せられた裏技情報がギッシリ。

〈文通コーナー〉〈コンピュータこぼれ話〉〈Mくら BEST10〉〈ソフト批評〉〈売ります、買います、交換します〉など、コーナーは豊富でどれもおもしろい。全国に会員がいるためくふさと紹介」なんていう、コンピュータから離れた話題もあります。

会員数が多いため、会員の間から自立的に支部をつくる動きも出ていて、

近いうちに関東支部集会所も開かれる予定。

とても充実した内容で、感心してしまいました。主催者の喜田さんからコメントを一言。

「Mマガでサークル募集をしたところ600名近いお便りがありました。現在300名で落ち着いていますが、宛名書きなども全部ひとりで行っているのが大変です。会員募集は打ち切りました。今はゲームの話題ばかりですが、今後は、会員のみんなの情報をもとにミュージックやグラフィックスのことも載せていきたいと思っています。サークルをやっていくのは大変だけど、毎日届く会員からのお便りを読むのがとても楽しみ。これからも頑張ります」

主催者がしっかりしていると楽しいサークル活動ができるという、お手本みたいな素敵なサークルです。会員のみんなは幸福のものでね。今後も喜田さんに協力して、楽しいサークルにしていって下さいね。

### MSXくらしき 6月号

MSXくらしき 6月号の目次

- 1. MSXくらしき 6月号の目次
- 2. MSXくらしき 6月号の目次
- 3. MSXくらしき 6月号の目次
- 4. MSXくらしき 6月号の目次
- 5. MSXくらしき 6月号の目次
- 6. MSXくらしき 6月号の目次
- 7. MSXくらしき 6月号の目次
- 8. MSXくらしき 6月号の目次
- 9. MSXくらしき 6月号の目次
- 10. MSXくらしき 6月号の目次
- 11. MSXくらしき 6月号の目次
- 12. MSXくらしき 6月号の目次
- 13. MSXくらしき 6月号の目次
- 14. MSXくらしき 6月号の目次
- 15. MSXくらしき 6月号の目次
- 16. MSXくらしき 6月号の目次
- 17. MSXくらしき 6月号の目次
- 18. MSXくらしき 6月号の目次
- 19. MSXくらしき 6月号の目次
- 20. MSXくらしき 6月号の目次
- 21. MSXくらしき 6月号の目次
- 22. MSXくらしき 6月号の目次
- 23. MSXくらしき 6月号の目次
- 24. MSXくらしき 6月号の目次
- 25. MSXくらしき 6月号の目次
- 26. MSXくらしき 6月号の目次
- 27. MSXくらしき 6月号の目次
- 28. MSXくらしき 6月号の目次
- 29. MSXくらしき 6月号の目次
- 30. MSXくらしき 6月号の目次
- 31. MSXくらしき 6月号の目次
- 32. MSXくらしき 6月号の目次
- 33. MSXくらしき 6月号の目次
- 34. MSXくらしき 6月号の目次
- 35. MSXくらしき 6月号の目次
- 36. MSXくらしき 6月号の目次
- 37. MSXくらしき 6月号の目次
- 38. MSXくらしき 6月号の目次
- 39. MSXくらしき 6月号の目次
- 40. MSXくらしき 6月号の目次
- 41. MSXくらしき 6月号の目次
- 42. MSXくらしき 6月号の目次
- 43. MSXくらしき 6月号の目次
- 44. MSXくらしき 6月号の目次
- 45. MSXくらしき 6月号の目次
- 46. MSXくらしき 6月号の目次
- 47. MSXくらしき 6月号の目次
- 48. MSXくらしき 6月号の目次
- 49. MSXくらしき 6月号の目次
- 50. MSXくらしき 6月号の目次
- 51. MSXくらしき 6月号の目次
- 52. MSXくらしき 6月号の目次
- 53. MSXくらしき 6月号の目次
- 54. MSXくらしき 6月号の目次
- 55. MSXくらしき 6月号の目次
- 56. MSXくらしき 6月号の目次
- 57. MSXくらしき 6月号の目次
- 58. MSXくらしき 6月号の目次
- 59. MSXくらしき 6月号の目次
- 60. MSXくらしき 6月号の目次
- 61. MSXくらしき 6月号の目次
- 62. MSXくらしき 6月号の目次
- 63. MSXくらしき 6月号の目次
- 64. MSXくらしき 6月号の目次
- 65. MSXくらしき 6月号の目次
- 66. MSXくらしき 6月号の目次
- 67. MSXくらしき 6月号の目次
- 68. MSXくらしき 6月号の目次
- 69. MSXくらしき 6月号の目次
- 70. MSXくらしき 6月号の目次
- 71. MSXくらしき 6月号の目次
- 72. MSXくらしき 6月号の目次
- 73. MSXくらしき 6月号の目次
- 74. MSXくらしき 6月号の目次
- 75. MSXくらしき 6月号の目次
- 76. MSXくらしき 6月号の目次
- 77. MSXくらしき 6月号の目次
- 78. MSXくらしき 6月号の目次
- 79. MSXくらしき 6月号の目次
- 80. MSXくらしき 6月号の目次
- 81. MSXくらしき 6月号の目次
- 82. MSXくらしき 6月号の目次
- 83. MSXくらしき 6月号の目次
- 84. MSXくらしき 6月号の目次
- 85. MSXくらしき 6月号の目次
- 86. MSXくらしき 6月号の目次
- 87. MSXくらしき 6月号の目次
- 88. MSXくらしき 6月号の目次
- 89. MSXくらしき 6月号の目次
- 90. MSXくらしき 6月号の目次
- 91. MSXくらしき 6月号の目次
- 92. MSXくらしき 6月号の目次
- 93. MSXくらしき 6月号の目次
- 94. MSXくらしき 6月号の目次
- 95. MSXくらしき 6月号の目次
- 96. MSXくらしき 6月号の目次
- 97. MSXくらしき 6月号の目次
- 98. MSXくらしき 6月号の目次
- 99. MSXくらしき 6月号の目次
- 100. MSXくらしき 6月号の目次

### 中身をさつそく拝見！

MSXくらしき 6月号の目次

- 1. MSXくらしき 6月号の目次
- 2. MSXくらしき 6月号の目次
- 3. MSXくらしき 6月号の目次
- 4. MSXくらしき 6月号の目次
- 5. MSXくらしき 6月号の目次
- 6. MSXくらしき 6月号の目次
- 7. MSXくらしき 6月号の目次
- 8. MSXくらしき 6月号の目次
- 9. MSXくらしき 6月号の目次
- 10. MSXくらしき 6月号の目次
- 11. MSXくらしき 6月号の目次
- 12. MSXくらしき 6月号の目次
- 13. MSXくらしき 6月号の目次
- 14. MSXくらしき 6月号の目次
- 15. MSXくらしき 6月号の目次
- 16. MSXくらしき 6月号の目次
- 17. MSXくらしき 6月号の目次
- 18. MSXくらしき 6月号の目次
- 19. MSXくらしき 6月号の目次
- 20. MSXくらしき 6月号の目次
- 21. MSXくらしき 6月号の目次
- 22. MSXくらしき 6月号の目次
- 23. MSXくらしき 6月号の目次
- 24. MSXくらしき 6月号の目次
- 25. MSXくらしき 6月号の目次
- 26. MSXくらしき 6月号の目次
- 27. MSXくらしき 6月号の目次
- 28. MSXくらしき 6月号の目次
- 29. MSXくらしき 6月号の目次
- 30. MSXくらしき 6月号の目次
- 31. MSXくらしき 6月号の目次
- 32. MSXくらしき 6月号の目次
- 33. MSXくらしき 6月号の目次
- 34. MSXくらしき 6月号の目次
- 35. MSXくらしき 6月号の目次
- 36. MSXくらしき 6月号の目次
- 37. MSXくらしき 6月号の目次
- 38. MSXくらしき 6月号の目次
- 39. MSXくらしき 6月号の目次
- 40. MSXくらしき 6月号の目次
- 41. MSXくらしき 6月号の目次
- 42. MSXくらしき 6月号の目次
- 43. MSXくらしき 6月号の目次
- 44. MSXくらしき 6月号の目次
- 45. MSXくらしき 6月号の目次
- 46. MSXくらしき 6月号の目次
- 47. MSXくらしき 6月号の目次
- 48. MSXくらしき 6月号の目次
- 49. MSXくらしき 6月号の目次
- 50. MSXくらしき 6月号の目次
- 51. MSXくらしき 6月号の目次
- 52. MSXくらしき 6月号の目次
- 53. MSXくらしき 6月号の目次
- 54. MSXくらしき 6月号の目次
- 55. MSXくらしき 6月号の目次
- 56. MSXくらしき 6月号の目次
- 57. MSXくらしき 6月号の目次
- 58. MSXくらしき 6月号の目次
- 59. MSXくらしき 6月号の目次
- 60. MSXくらしき 6月号の目次
- 61. MSXくらしき 6月号の目次
- 62. MSXくらしき 6月号の目次
- 63. MSXくらしき 6月号の目次
- 64. MSXくらしき 6月号の目次
- 65. MSXくらしき 6月号の目次
- 66. MSXくらしき 6月号の目次
- 67. MSXくらしき 6月号の目次
- 68. MSXくらしき 6月号の目次
- 69. MSXくらしき 6月号の目次
- 70. MSXくらしき 6月号の目次
- 71. MSXくらしき 6月号の目次
- 72. MSXくらしき 6月号の目次
- 73. MSXくらしき 6月号の目次
- 74. MSXくらしき 6月号の目次
- 75. MSXくらしき 6月号の目次
- 76. MSXくらしき 6月号の目次
- 77. MSXくらしき 6月号の目次
- 78. MSXくらしき 6月号の目次
- 79. MSXくらしき 6月号の目次
- 80. MSXくらしき 6月号の目次
- 81. MSXくらしき 6月号の目次
- 82. MSXくらしき 6月号の目次
- 83. MSXくらしき 6月号の目次
- 84. MSXくらしき 6月号の目次
- 85. MSXくらしき 6月号の目次
- 86. MSXくらしき 6月号の目次
- 87. MSXくらしき 6月号の目次
- 88. MSXくらしき 6月号の目次
- 89. MSXくらしき 6月号の目次
- 90. MSXくらしき 6月号の目次
- 91. MSXくらしき 6月号の目次
- 92. MSXくらしき 6月号の目次
- 93. MSXくらしき 6月号の目次
- 94. MSXくらしき 6月号の目次
- 95. MSXくらしき 6月号の目次
- 96. MSXくらしき 6月号の目次
- 97. MSXくらしき 6月号の目次
- 98. MSXくらしき 6月号の目次
- 99. MSXくらしき 6月号の目次
- 100. MSXくらしき 6月号の目次

### MSXくらしき 6月号

MSXくらしき 6月号の目次

- 1. MSXくらしき 6月号の目次
- 2. MSXくらしき 6月号の目次
- 3. MSXくらしき 6月号の目次
- 4. MSXくらしき 6月号の目次
- 5. MSXくらしき 6月号の目次
- 6. MSXくらしき 6月号の目次
- 7. MSXくらしき 6月号の目次
- 8. MSXくらしき 6月号の目次
- 9. MSXくらしき 6月号の目次
- 10. MSXくらしき 6月号の目次
- 11. MSXくらしき 6月号の目次
- 12. MSXくらしき 6月号の目次
- 13. MSXくらしき 6月号の目次
- 14. MSXくらしき 6月号の目次
- 15. MSXくらしき 6月号の目次
- 16. MSXくらしき 6月号の目次
- 17. MSXくらしき 6月号の目次
- 18. MSXくらしき 6月号の目次
- 19. MSXくらしき 6月号の目次
- 20. MSXくらしき 6月号の目次
- 21. MSXくらしき 6月号の目次
- 22. MSXくらしき 6月号の目次
- 23. MSXくらしき 6月号の目次
- 24. MSXくらしき 6月号の目次
- 25. MSXくらしき 6月号の目次
- 26. MSXくらしき 6月号の目次
- 27. MSXくらしき 6月号の目次
- 28. MSXくらしき 6月号の目次
- 29. MSXくらしき 6月号の目次
- 30. MSXくらしき 6月号の目次
- 31. MSXくらしき 6月号の目次
- 32. MSXくらしき 6月号の目次
- 33. MSXくらしき 6月号の目次
- 34. MSXくらしき 6月号の目次
- 35. MSXくらしき 6月号の目次
- 36. MSXくらしき 6月号の目次
- 37. MSXくらしき 6月号の目次
- 38. MSXくらしき 6月号の目次
- 39. MSXくらしき 6月号の目次
- 40. MSXくらしき 6月号の目次
- 41. MSXくらしき 6月号の目次
- 42. MSXくらしき 6月号の目次
- 43. MSXくらしき 6月号の目次
- 44. MSXくらしき 6月号の目次
- 45. MSXくらしき 6月号の目次
- 46. MSXくらしき 6月号の目次
- 47. MSXくらしき 6月号の目次
- 48. MSXくらしき 6月号の目次
- 49. MSXくらしき 6月号の目次
- 50. MSXくらしき 6月号の目次
- 51. MSXくらしき 6月号の目次
- 52. MSXくらしき 6月号の目次
- 53. MSXくらしき 6月号の目次
- 54. MSXくらしき 6月号の目次
- 55. MSXくらしき 6月号の目次
- 56. MSXくらしき 6月号の目次
- 57. MSXくらしき 6月号の目次
- 58. MSXくらしき 6月号の目次
- 59. MSXくらしき 6月号の目次
- 60. MSXくらしき 6月号の目次
- 61. MSXくらしき 6月号の目次
- 62. MSXくらしき 6月号の目次
- 63. MSXくらしき 6月号の目次
- 64. MSXくらしき 6月号の目次
- 65. MSXくらしき 6月号の目次
- 66. MSXくらしき 6月号の目次
- 67. MSXくらしき 6月号の目次
- 68. MSXくらしき 6月号の目次
- 69. MSXくらしき 6月号の目次
- 70. MSXくらしき 6月号の目次
- 71. MSXくらしき 6月号の目次
- 72. MSXくらしき 6月号の目次
- 73. MSXくらしき 6月号の目次
- 74. MSXくらしき 6月号の目次
- 75. MSXくらしき 6月号の目次
- 76. MSXくらしき 6月号の目次
- 77. MSXくらしき 6月号の目次
- 78. MSXくらしき 6月号の目次
- 79. MSXくらしき 6月号の目次
- 80. MSXくらしき 6月号の目次
- 81. MSXくらしき 6月号の目次
- 82. MSXくらしき 6月号の目次
- 83. MSXくらしき 6月号の目次
- 84. MSXくらしき 6月号の目次
- 85. MSXくらしき 6月号の目次
- 86. MSXくらしき 6月号の目次
- 87. MSXくらしき 6月号の目次
- 88. MSXくらしき 6月号の目次
- 89. MSXくらしき 6月号の目次
- 90. MSXくらしき 6月号の目次
- 91. MSXくらしき 6月号の目次
- 92. MSXくらしき 6月号の目次
- 93. MSXくらしき 6月号の目次
- 94. MSXくらしき 6月号の目次
- 95. MSXくらしき 6月号の目次
- 96. MSXくらしき 6月号の目次
- 97. MSXくらしき 6月号の目次
- 98. MSXくらしき 6月号の目次
- 99. MSXくらしき 6月号の目次
- 100. MSXくらしき 6月号の目次

### 活動状況を教えて！

MSXサークルをつくっている方、あなたのサークルはどんな活動をしていますか。会報を発行しているサークルがあったら、ぜひ編集部まで送ってください。その他、集会のときの写真なども歓迎します。

お送りくださるときは、サークル名、代表者の住所、氏名、電話番号、Mマガ誌上で募集した場合は、その号数を明記してください。宛先は121ページにあるとおり。「サークル自慢」係まで。

### 活動状況を教えて！

MSXサークルをつくっている方、あなたのサークルはどんな活動をしていますか。会報を発行しているサークルがあったら、ぜひ編集部まで送ってください。その他、集会のときの写真なども歓迎します。

お送りくださるときは、サークル名、代表者の住所、氏名、電話番号、Mマガ誌上で募集した場合は、その号数を明記してください。宛先は121ページにあるとおり。「サークル自慢」係まで。

### MSXくらしき 6月号

MSXくらしき 6月号の目次

- 1. MSXくらしき 6月号の目次
- 2. MSXくらしき 6月号の目次
- 3. MSXくらしき 6月号の目次
- 4. MSXくらしき 6月号の目次
- 5. MSXくらしき 6月号の目次
- 6. MSXくらしき 6月号の目次
- 7. MSXくらしき 6月号の目次
- 8. MSXくらしき 6月号の目次
- 9. MSXくらしき 6月号の目次
- 10. MSXくらしき 6月号の目次
- 11. MSXくらしき 6月号の目次
- 12. MSXくらしき 6月号の目次
- 13. MSXくらしき 6月号の目次
- 14. MSXくらしき 6月号の目次
- 15. MSXくらしき 6月号の目次
- 16. MSXくらしき 6月号の目次
- 17. MSXくらしき 6月号の目次
- 18. MSXくらしき 6月号の目次
- 19. MSXくらしき 6月号の目次
- 20. MSXくらしき 6月号の目次
- 21. MSXくらしき 6月号の目次
- 22. MSXくらしき 6月号の目次
- 23. MSXくらしき 6月号の目次
- 24. MSXくらしき 6月号の目次
- 25. MSXくらしき 6月号の目次
- 26. MSXくらしき 6月号の目次
- 27. MSXくらしき 6月号の目次
- 28. MSXくらしき 6月号の目次
- 29. MSXくらしき 6月号の目次
- 30. MSXくらしき 6月号の目次
- 31. MSXくらしき 6月号の目次
- 32. MSXくらしき 6月号の目次
- 33. MSXくらしき 6月号の目次
- 34. MSXくらしき 6月号の目次
- 35. MSXくらしき 6月号の目次
- 36. MSXくらしき 6月号の目次
- 37. MSXくらしき 6月号の目次
- 38. MSXくらしき 6月号の目次
- 39. MSXくらしき 6月号の目次
- 40. MSXくらしき 6月号の目次
- 41. MSXくらしき 6月号の目次
- 42. MSXくらしき 6月号の目次
- 43. MSXくらしき 6月号の目次
- 44. MSXくらしき 6月号の目次
- 45. MSXくらしき 6月号の目次
- 46. MSXくらしき 6月号の目次
- 47. MSXくらしき 6月号の目次
- 48. MSXくらしき 6月号の目次
- 49. MSXくらしき 6月号の目次
- 50. MSXくらしき 6月号の目次
- 51. MSXくらしき 6月号の目次
- 52. MSXくらしき 6月号の目次
- 53. MSXくらしき 6月号の目次
- 54. MSXくらしき 6月号の目次
- 55. MSXくらしき 6月号の目次
- 56. MSXくらしき 6月号の目次
- 57. MSXくらしき 6月号の目次
- 58. MSXくらしき 6月号の目次
- 59. MSXくらしき 6月号の目次
- 60. MSXくらしき 6月号の目次
- 61. MSXくらしき 6月号の目次
- 62. MSXくらしき 6月号の目次
- 63. MSXくらしき 6月号の目次
- 64. MSXくらしき 6月号の目次
- 65. MSXくらしき 6月号の目次
- 66. MSXくらしき 6月号の目次
- 67. MSXくらしき 6月号の目次
- 68. MSXくらしき 6月号の目次
- 69. MSXくらしき 6月号の目次
- 70. MSXくらしき 6月号の目次
- 71. MSXくらしき 6月号の目次
- 72. MSXくらしき 6月号の目次
- 73. MSXくらしき 6月号の目次
- 74. MSXくらしき 6月号の目次
- 75. MSXくらしき 6月号の目次
- 76. MSXくらしき 6月号の目次
- 77. MSXくらしき 6月号の目次
- 78. MSXくらしき 6月号の目次
- 79. MSXくらしき 6月号の目次
- 80. MSXくらしき 6月号の目次
- 81. MSXくらしき 6月号の目次
- 82. MSXくらしき 6月号の目次
- 83. MSXくらしき 6月号の目次
- 84. MSXくらしき 6月号の目次
- 85. MSXくらしき 6月号の目次
- 86. MSXくらしき 6月号の目次
- 87. MSXくらしき 6月号の目次
- 88. MSXくらしき 6月号の目次
- 89. MSXくらしき 6月号の目次
- 90. MSXくらしき 6月号の目次
- 91. MSXくらしき 6月号の目次
- 92. MSXくらしき 6月号の目次
- 93. MSXくらしき 6月号の目次
- 94. MSXくらしき 6月号の目次
- 95. MSXくらしき 6月号の目次
- 96. MSXくらしき 6月号の目次
- 97. MSXくらしき 6月号の目次
- 98. MSXくらしき 6月号の目次
- 99. MSXくらしき 6月号の目次
- 100. MSXくらしき 6月号の目次



# 売ります、買います、交換します。



## お願い

「売ります、買います、交換します」のコーナーは、ユーザー同士の広場です。自分の持っているマシンやソフトと、希望するものを交換したり、他機種を購入するために現在使用しているマシンを譲りたい、というときにご利用ください。その場合、読者間でなんらかのトラブルが生じて、編集部では一切フォローできません。責任を持って各自が対処してください。

18歳以下でマシンを売りたい方は、ご両親の承諾書に捺印のうえ、お便りをください。承諾書の形式は、内容のわかるものであれば一切問いません。

また、掲載された方で往復ハガキを受けとった場合は、いかなる事情でも必ず返事を書いてください。次の場合は掲載できませんので、ご注意ください。

- ①お便りの内容が不明瞭、または文字が乱雑で解読できないもの
- ②ソフト5本以上交換希望のもの
- ③価格の設定が非常識なもの(ソフト20本を1,000円で買います、など)
- ④電話の時間指定があるもの
- ⑤MSX以外のハード・ソフト
- ⑥住所、氏名、年齢、職業が不明瞭なもの(住所は都道府県名から記入)
- ⑦希望の値段がわからないもの
- ⑧連絡方法が明記されていないもの

なお、おハガキが届いてから掲載されるまで1~2ヵ月かかりますので、ご了承ください。人数が多いため、抽選で掲載しています。今回載らなかった方、またおハガキください。

## 売ります

●東芝HX-34+ファインカラーディスプレイPA7165を5万円で(送料当方負担)。往復ハガキで。

〒500 岐阜県岐阜市鹿島町8-34後藤ビル302 井川義弘

●精工舎プリンタGP-50MX+付属品一式+ハードコピーソフトを1万2,000円で。往復ハガキで。

〒330 埼玉県大宮市宝来1550-6 覚張賢一郎

●ビクターRS232Cインターフェイスを1万2,000円(新品)、同社3.5FDD

## 買います

●ハードソンHULCALデータ君を5,000円で。ハガキで。

〒292 千葉県木更津市真舟4-8-2 井上義晴

●データレコーダを3,000円、ウイングマン、はーいふおっくす雪の魔王編、リザードを各2,000円で。

〒790 愛媛県松山市市上2-1-9湯南荘9号 上田浩士 往復ハガキで。

●日立MB-H2またはソニーHB-11を2万~2万5,000円ぐらい(送料込)で。完動品に限る(落下、水損不可)。

## 交換します

当方●スタープレーザー+スーパーサッカー

貴方●フライトバース737

〒634 奈良県橿原市今井町4丁目14-30 柳原洋綱 往復ハガキで。

当方●グーニーズ、野球狂(Bee Pack付)、ペイロード、コナミのサッカー(すべて箱、説明書付)

貴方●貴方の持っているソフトと

〒989-32宮城県宮城郡宮城町吉成2丁目22-2 瀬尾修 往復ハガキで。

当方●てつまん、ドラゴンスレイヤー、

+インターフェイス(新同)を4万円で(送料別)。電話かハガキで。池田利久 千180 東京都武蔵野市吉祥寺本町4-27-14-301 ☎0422(54)0636

●カシオMX-10+ジョイスティック+付属品+ROM版ソフト5本を2万円。往復ハガキで。高田一夫

〒590 大阪府堺市神明町東1-1-20

●松下CF3000+ヤマハプリンタPN-01+ヤマハワープロユニットSKW-01+漢字枠組自在+漢字住所録+将棋(ROM版)を8万円で。

〒292-32千葉県山武郡大網白里町柿餅337 小川栄二 往復ハガキで。

●キャノンV-20(64K)+ジョイスティック2個+ゲームソフト7本+データレコーダ+マニュアル+その他関連図書4冊を5万円で。ハガキで。

〒638 奈良県大和郡大淀町土田110-5 石川隆市

●ソニーHB-201G(64K)+箱、付属品一式+同社ジョイバットJS-30Gを2万5,000円で。

〒816 福岡市博多区東光寺1丁目14-29 松本秀信 往復ハガキで。

●松下ジョイスティック+続黄金の聖十ホールインワン+同拡張54ホール+RPG1つを1万円で(値引可)。

〒369-19埼玉県秩父郡荒川村大字白久718 高野和夫 往復ハガキで。

18上和田住宅11-510 中井史郎

●ヤマハFMユニットSFG-01、コンポーザーYRM-15、コネクタUN-01、ソニーグラフィックボールB-5をすべて定価の半額で。

〒153 東京都目黒区青葉台3-1-6 青葉台コープ304号 石田圭祐 往復ハガキで。

●ソニー(MSX2)HB-F500を6万円、または東芝(MSX2)HX-5を7万円で。その他MSX2(VRAM128KB、フロッピーディスク内蔵のマシン)を定価の半額で。

〒370-23群馬県富岡市富岡612-18 須賀清文 往復ハガキで。

18上和田住宅11-510 中井史郎

●イーガー皇帝の逆襲、コナミのサッカー、MSX王将、ベースボール

〒945 新潟県柏崎市比角1丁目10-16 小綱光雄 往復ハガキで。

当方●F16ファイティングファルコン 貴方●ROM版なら何でもOK

〒496 愛知県海部郡佐屋町須依字元屋敷145-2 加藤芳信 ☎0567(26)0813 往復ハガキで。

当方●レリクス、魔城伝説、ブラックオニキス 往復ハガキで。

貴方●F16ファイティングファルコン、白と黒の伝説(百鬼編)、ウォーロイド

〒241 神奈川県横浜市旭区今宿町2660

トリトン、ランボー

貴方●イーガー皇帝の逆襲、コナミのサッカー、MSX王将、ベースボール

〒945 新潟県柏崎市比角1丁目10-16 小綱光雄 往復ハガキで。

当方●F16ファイティングファルコン 貴方●ROM版なら何でもOK

〒496 愛知県海部郡佐屋町須依字元屋敷145-2 加藤芳信 ☎0567(26)0813 往復ハガキで。

当方●レリクス、魔城伝説、ブラックオニキス 往復ハガキで。

貴方●F16ファイティングファルコン、白と黒の伝説(百鬼編)、ウォーロイド

〒241 神奈川県横浜市旭区今宿町2660

18上和田住宅11-510 中井史郎

●イーガー皇帝の逆襲、コナミのサッカー、MSX王将、ベースボール

〒945 新潟県柏崎市比角1丁目10-16 小綱光雄 往復ハガキで。

当方●F16ファイティングファルコン 貴方●ROM版なら何でもOK

〒496 愛知県海部郡佐屋町須依字元屋敷145-2 加藤芳信 ☎0567(26)0813 往復ハガキで。

当方●レリクス、魔城伝説、ブラックオニキス 往復ハガキで。

貴方●F16ファイティングファルコン、白と黒の伝説(百鬼編)、ウォーロイド

〒241 神奈川県横浜市旭区今宿町2660

18上和田住宅11-510 中井史郎

●イーガー皇帝の逆襲、コナミのサッカー、MSX王将、ベースボール

〒945 新潟県柏崎市比角1丁目10-16 小綱光雄 往復ハガキで。

当方●F16ファイティングファルコン 貴方●ROM版なら何でもOK

〒496 愛知県海部郡佐屋町須依字元屋敷145-2 加藤芳信 ☎0567(26)0813 往復ハガキで。

当方●レリクス、魔城伝説、ブラックオニキス 往復ハガキで。

貴方●F16ファイティングファルコン、白と黒の伝説(百鬼編)、ウォーロイド





●問い合わせ先

誠文堂新光社..... 03(292)1111

徳間書店..... 03(433)6231

ハーレクイン・エンタープライズ日本支社..... 03(478)6400

## LOGO ハンドブック



誠文堂新光社 1,800円

コンピュータと教育、という話題になると必ず登場してくるのがLOGO。マサチューセッツ工科大のS. パパート博士がつくったこの言語は、「人間とコンピュータが会話するのに、最も適した言語」と評価されている。非常にわかりやすく、特に子供にはぴったりだ。もちろんMSXで使える。

本書は、MSX-Logo を使おうとする人のための、徹底的なハンドブック。基礎からマウスを使った応用まで、この1冊でマスターできる。丁寧にわかりやすく書いてあるので、コンピュータは初めてという人にもお勧め。実際に使えるプログラムも豊富。

## きみは本当は天才なんだよ

きみは、ほんとは  
天才なんだよ

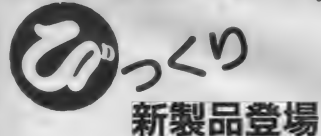


TOKUMA BOOKS

「トットちゃん」のトモエ学園に刺激され、新しい教育の場を創ろうと考えた著者の桜井美隆氏。子供を生き生きと伸ばし、さらに受験戦争に負けぬ力強さも育てることを目標に、NCG英才塾を開塾した。そこでの実践を記録的につづったのが本書だ。

新LOGO方式を取り入れて、コンピュータも多用した教育法で、灘、開成への合格率90%という成果をあげた。つめこみや無理をせずに子供の能力を伸ばしてやるこそ大事、子供の能力は無限なのだというのが、ひしひしと伝わってくる。楽しく夢のある教育実践書だ。

## コンピュータ・ゴーグル



ゲームに夢中になっていると、なんとなく目が痛くなってくるもの。毎日続けていると、視力低下なんてことにもなりかねない。

そこでこのゴーグルの登場。コンピュータ向きにいろいろな角度から検討してつくられた、日本初の本格的なゴーグルだ。

このゴーグルをつけると、モニター画面のちらつきはほぼゼロになり、フリッカー現象もまったく気にならなくなる。紫外線を99.9%除去しているので雪山での使用も可能だ。



従来の眼鏡タイプやフィルターでは十分でなかった外光との輝度差の問題も、ゴーグルタイプにしたことで解決。また、レンズ部分は十分ゆとりを持ってつくられているので、眼鏡をかけたままでも使用できる。

フリーサイズで、子供から大人までOK。定価9,800円で発売中。

(製造販売/株式会社スペース・デン 問い合わせ先/インターコープ 03-350-8747)

## ハーレクイン・コミックスマック・ボラン



ハーレクイン・エンタープライズ日本支社 各480円

ハーレクインというと、若い女性向けのロマンチックな恋愛小説がすぐ思い浮かぶが、こんな劇画も出しているのだ。

主人公マック・ボランが、国際政治の舞台裏で暗躍するテロリスト達を相手に派手なハード・アクションを展開する。アメリカでは全91巻が発行され、

3,000万冊以上を売り上げたというミリオンセラー小説だ。日本ではこれを劇画化し、さらにワイルドなシリーズにつくり上げた。現在4巻まで刊行されているが、今後も月刊ペースで続々登場予定。また、小説版も同社から出ており、こちらは定価600円。

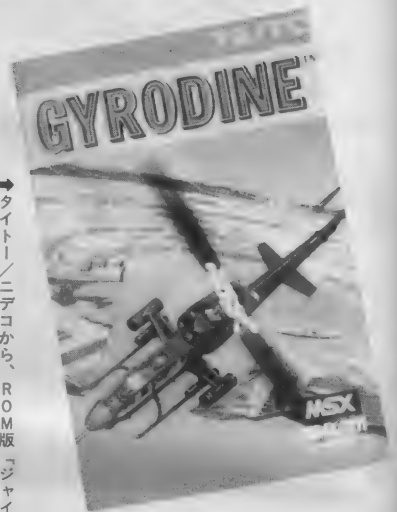


# PRESENT & NEW GOODS

## 当たってほしいプレゼント。 どんどん応募してね!



↑ボーステックからは、レリクス(Tシャツ)をプレゼント。前にイラストが入っているものと、後ろに入っているものと2タイプあるけど、どちらが当たるかは編集部におまかせを。色はモノトーン。イラストはMマガでもおなじみの滝本和是さん。\*ボーステックTシャツ希望\*と書いてね。5名様。



⇒タイマー/ニデコから、ROM版「ジャイロダイン」を2名様にプレゼント。敵基地を目指してフライトを続ける、シューティング&シミュレーションゲームだ。16K以上用。\*ジャイロダイン希望\*と書いてね。

応募は官製ハガキで。希望する賞品名と、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、下記の宛先に送ってください。〆切は7月25日(消印有効)。〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン プレゼント係

⇒永遠のキャラクター、フラッピー。黄色のかわいいキーホルダーを8名様に。\*フラッピー希望\*と書いてね。



↑センスのよさで評判のソフトハウス、ボーステックから、レリクスのポスターを5名様にプレゼント。B全の大きさで、その迫力はなかなかのもの。もちろんカラーだよ。\*ボーステック・ポスター希望\*と書いてね。

⇒松下的人気ショールーム『バナメディア・ギンザ』から、Tシャツをプレゼント。白と黒、各6名様。\*バナメディアTシャツ希望\*と書いてね。色の指定も忘れずに。







# 本日の運勢やいかに

今日のラッキー度はどれくらい？

占いてなんとなく楽しくて、ワクワクしちゃうもの。当るわけないやと思っ  
ていても、ついついやりたくなってくるね。

その日の運勢がバッチリ占えるこのプログラムは、とにかく実行してみる  
価値あり。ラッキー度、金運のほか、ラッキーナンバー、ラッキーカラー、  
ラッキーな方角がたどころにわかちゃうんだ。朝学校に行く前に占って、  
その日の行動パターンを決めてみよう。ラッキー度が高いときは、思いきつ  
て新しいことにチャレンジしてみるのもいいし、逆に金運が悪いときは、高  
い買い物控えようがよさそう。

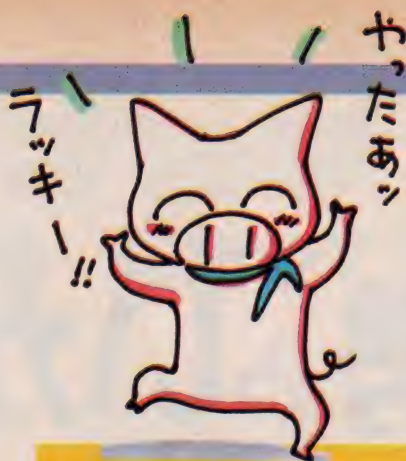
ラッキーでもアンラッキーでも、要は気分転換。気軽に楽しんでみてね。



ILLUSTRATION / 横沢エリカ  
PROGRAM / 飯沼健



# ウーくんのラッキー占い



プログラムをRUNさせると、まずあなたの名前を聞いてきます。必ずひらがなで入力し、姓と名の間はヒトマスあけてください。入力し終わったらリターンキーを押します。

次に性別を聞いてきますので、男性ならm、女性ならfと入力してください。続いて生年月日と今日の日付を入力します。両方とも1900年というように西暦を使い、月と日の間にはカンマを入れてください。きちんと入力しないと正しい判定をすることができません。

```

100 COLOR 3,4,4:SCREEN 1:KEY OFF:PI=ATN(
1)*4
110 FOR N=0 TO 7:READ CL(N):NEXT
120 LOCATE 3,5:PRINT"♥ ウーくんの ラッキーうらない ♥"
130 LOCATE 2,10:PRINT"きょうの ラッキーとは ど"れくら
い?
140 FOR T=1 TO 1000:NEXT
150 CLS:LOCATE 1,4:INPUT"あなたの なまえは";NA$
160 LOCATE 1,7:INPUT"せいへ"つは(m/f)";SE$
170 IF SE$<>"m" AND SE$<>"f" THEN 160
180 LOCATE 1,10:PRINT"せい年月日は(年,月,日)":INP
UT BY,BM,BD
190 LOCATE 1,13:PRINT"きょうは なん日(年,月,日)":I
NPUT DY,DM,DD
200 ON ERROR GOTO 440
210 X=(DY-BY)*100+(DD-BD)*31+DM-BM+ASC(S
E$)
220 FOR N=1 TO LEN(NA$):X=X+ASC(MID$(NA$
,N,1)):NEXT
230 X1=(X+77)MOD 100+118:X2=(X+ASC(RIGHT
$(NA$,1))+83)MOD 8
240 X3=(X1+X2+VAL(LEFT$(NA$,1))+88)MOD 1
00+118
250 X4=(X+X2+X3+85+ASC(LEFT$(NA$,1)))MOD
10
260 X5=(X4+79+ASC(RIGHT$(NA$,1)))MOD 8
270 COLOR 15,4,4:SCREEN 2:OPEN "grp:" AS
#1
280 PSET(80,10),4:COLOR 7:PRINT#1,"unluc
ky lucky"
290 PSET(16,21),4:PRINT#1,"ラッキーと":LINE(
118,20)-(219,30),9,B

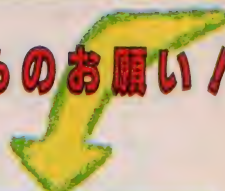
```



全部入力し終わってリターンキーを押すと結果が現れます。ラッキー度と金運はグラフ形式になって出てきます。真ん中から右はLUCKY、左はUNLUCKYで、グラフの棒が長ければ長いほどその度合は強くなります。ラッキーカラーはグレーの四角い枠の中の色が相当します。

占う人と日が同じ場合、何度やっても結果は同じです。1日1回やるのがコツです。

## ウーくんからのお願い!



ウーくんのソフト屋さんでは、アイデア大募集中です。こんなソフトがあったらおもしろいんじゃないかな、というアイデアをハガキに書いて送ってください。おもしろそうなものを選んでプログラム化し、掲載いたします。採用になった方には、マガジンオリジナルグッズをプレゼント（現在新作を製造中。6月号、7月号で採用された方、もう少しお待ちください）。どんどん送ってくださいね。

なお、おハガキをいただいてから掲載されるまでに最低2カ月がかかります。季節感のあるアイデアをお考えの方は、その点に気を付けてくださいね。

宛先は、〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー MSXマガジン『ウーくんのソフト屋さん』係です。

```

300 LINE(168,18)-(168,32),7:LINE(118,88)
  -(144,102),14,BF
310 LINE(168,42)-(168,56),7
320 PSET(16,91),4:COLOR 3:PRINT#1,"ラッキーカ
  ラ-":LINE(122,90)-(140,100),CL(X2),BF
330 PSET(16,71),4:COLOR 11:PRINT#1,"ラッキー
  ナンパ"-:PSET(120,70),4:PRINT#1,X4
340 PSET(16,45),4:COLOR 14:PRINT#1,"$金うん
  $":LINE(118,44)-(219,54),9,B
350 PSET(16,135),4:COLOR 15:PRINT#1,"ラッキ
  ーなほうか"<"
360 LINE(118,115)-(198,185),12,BF:LINE(1
  36,150)-(180,150),7
370 LINE(158,127)-(158,172),7
380 FOR N=1 TO 4:PSET(156+28*COS(PI/2*N)
  ,146+28*SIN(PI/2*N)),4
390 READ C$:PRINT#1,C$:NEXT
400 XX=X1:GOSUB 470:FOR N=168 TO X1 STEP
  ST:LINE(N,21)-(N,29),9:NEXT
410 XX=X3:GOSUB 470:FOR N=168 TO X3 STEP
  ST:LINE(N,45)-(N,53),9:NEXT
420 X5=X5+1:LINE(158,150)-(158+20*COS(PI
  /4*X5),150+20*SIN(PI/4*X5)),9
430 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 430 ELSE END
440 PRINT"にゅりょくに まちが"いなければ" あなたは う
  らなう ひつようか" ないほど" うんか" いい。"
450 RESUME 460
460 END
470 ST=SGN(XX-168):IF ST=0 THEN ST=1
480 RETURN
490 DATA 1,4,8,7,15,11,3,13
500 DATA S,W,N,E
  
```





# MUSIC LESSON

MSXのためのFM音源シンセサイザ  
ユニット・ヤマハSFGシリーズ

## PSGから SFGします っす?

パソコンを選ぶときに「本格的シンセサイザになるからMSXを選んだ」という人が多い。MSXパソコンを、本格的シンセサイザに変身させてくれるユニットが、ヤマハから発売されているFMサウンドシンセサイザユニット「SFG-01」と「SFG-05」だ。ほかのパソコンでこれだけの機能を持ったシンセサイザは考えられない強力なユニットだ。



### SFGって何ができるの?

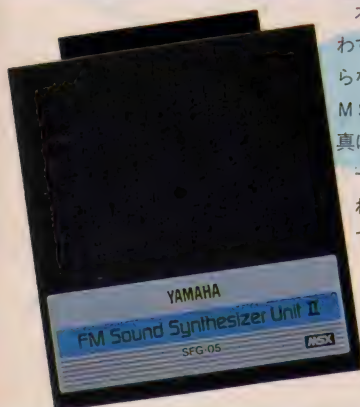
本当に最初はショックだった。まだ、わずかな人しかMSXという言葉を知らなかったころ、創刊されたばかりのMSXマガジンに掲載された1枚の写真には、ちょっとピンボケのコンピュータとそのサイドスロットに接続されたミュージックキーボードが写っていたのだ。MSXというパソコンがメーカーの壁を越えた仕様規格であるということも、当時のパソコン界では画期的なことであったが、コンピュータに直接キーボードが接続されているなんて、外国

のパソコン雑誌で見かけるアップル社のミュージックシステムくらいしかなかったのだから。しかもその機能は本格的シンセサイザに匹敵するのに、システムの値段が信じられないほど安かったのだ。

この充実した機能やミュージックソフトの豊富さでMSXを選んだシンセ派や多重録音派が実に多かった。そしてその写真の正体こそ「ジャーン!」ヤマハのFMサウンドシンセサイザユニットを使ったMSXシンセサイザシステムだったのだ。

FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01は、FM音源を利用し、8

音ポリフォニック(8和音まで弾けるということ)、ソフトウェアを使うと、ステレオアウトで最大8種類の音を同時に鳴らすことができる。つまり8台のモノフォニック(単音)シンセを手に入れたのと同じことになるのだ。これだけの機能を持って、MSX本体込みで10万円チョイから揃えることができる。こんなシンセサイザは、ちょっとない。始めはヤマハ専用のカートリッジだったのだが、その後、各社のMSXに使えるようにコネクタの変換アダプタが発売され、パソコンマニア以外にもSFGの輪が急速に広まっていくことになったのだ。





## FM音源でリアルな音色を

FMサウンドシンセサイザユニット SFG-01に採用された、音色発振方式はFM音源というものだった。今なら「あっ、聞いたことがあるような名前だ」と思うかもしれないが、当時はまだ一部のシンセサイザにしか使われていない珍しい方式であった。でもこのころから、このFM音源から出てくる音の生々しさは、各方面シンセ関係者にショックを与えていたのだ。

当時のパソコンでもFM音源はオプションで用意されていた。その後、ほとんどが標準装備になってしまった。どうしてこんなにもはやされたのかというと、それまでのPSGの音が、どうしてもワンパターンになってしまうことと、FM方式がシンプルな構成でリアリティのある音を再現できたからだろう。

FM音源というのは、FM変調という言葉からきている。FM変調というのはFM放送のFMと似ているが、実は同じ意味である(ノ)。FM変調というのは周波数変調という意味で、周波数変調というのは難しい(全然答になっとなん)。

## ソフトあつてのハードです

その後ディスク対応のSFG-05なども登場し、このFMサウンドシンセサイザユニットはぐっと実用的になった。

このシンセユニットを自動演奏してしまうというのがヤマハの「FMミュージックコンポーザ(7,800円)」だ。画面上でキーボードの五線譜に音符を書き込んでゆくだけで、そのまま演奏してくれるのだからマニアには涙モノだ。それに最大8パートに分けて演奏できるので、ひとりオーケストラも不可能ではない。ディスク対応の「FMミュージックコンポーザII(9,800円)」もある。

この「FMミュージックコンポーザ」が、ある程度楽器などの経験のある人向けなら、リッターの「FMミュージライター(5,800円)」は、もっと気軽に音楽を楽しみたい人にお勧めだ。なんといってもコードを入力すれば自然に伴奏してくれるところが売り。

FM音源方式の仕組みは、はっきり

なんの歪みもないキャリアと呼ばれるサイン波を(実際に聞くとボーっといった感じのまろい音だ)別のモジュレータというサイン波で変調してやると、もとのまろい音が歪み、複雑な波形を作り出すことができる。この複雑な波形というのが実際に存在する楽器などの波形と似ているので、リアルな音を作り出すことができるというわけなのだ。…というわけなのだ、といっても、たぶんワケなどわからないのがこのFM音源だぞ。

もっとワケがわからないのがキャリアとモジュレータの関係。両方とも実は同じもので、たとえば君が「アー」と声を出しているとき、後ろから友だちがくすぐると、声は「アキヤー」となってしまう。このとき君がキャリアで友だちがモジュレータ。この立場を逆にすれば、君はモジュレータの役割をすることになる。さて声を出す君が音程を上げれば、もちろん音が変わるが後ろからくすぐる強さを変えても音が変わる。

2人とも変えていったらとてもたたく

いて難しい。難しいので思うように音作りをすることができない。そのために登場したのがヤマハ「FM音色プログラム(7,800円)」だ。画面上でキャリアやオペレータの関係を見ることができ、効率よく音作りができるというわけ。これにもディスク対応のIIバージョン(9,800円)がある。

「音楽の知識はあまりないけれどBASICならまかせてよ」というのなら「FMミュージックマクロ(7,800円)」(ディスク対応のIIバージョンは9,800円)があるぞ。シンセユニットをBASICでコントロールできるので、アイデアしだいで何ができるかわからない。この、通称「マクロ」には「シンセユニット」を使った音声合成の機能があり、なんとMSXにおしゃ

さんの音がでてきそうだね。これがFM音源の秘密だと言ったら君は信じる?

それまでのシンセサイザの音作りの方法が、もとの歪んだ音をフィルターなどでまろい音にしていく(倍音を取っていく)方法であったのに対し、これは倍音を作り出していく方法なのでフィルターの必要がなく、高い方の音域の倍音が再現できる。ここが今までのシンセとまったく違うので、出てく

る音もまったく性格の違ったものになるのだ。実際の使用ではこんなことを考える必要はなくあらかじめセットされたプリセット音で十分だ。

実際に聞いてみるとわかるのだけど、MSXから出てくる音とは思えないすばらしいもの。専用のミュージックキーボードを接続すればもう立派なシンセサイザとして通用するのだ。

どうだ、少しはわかった。



べりをさせることができるのだ。へっへっへ、これはほかには真似できないだろう。

これらのソフトのデータも数多く発売されている。たとえば「ミュージックコンポーザ」用のデータなどは、クラシックからポピュラーまで発売されているのだけれど、音が良いものだから実に鑑賞に耐えるものばかり。

ディスク対応のものはすべて「シンセサイザユニットII」で使うというこ

とを忘れずに。…というように、この「FMサウンドシンセサイザユニット」には強力な助っ人が揃っている。君も気軽にFMシンセ仲間になってね。



こちらヤマハさんの「FMミュージックコンポーザII」これでひとりライブだって可能になったのだ。



こちらリッターさんの「FMミュージライター」ハードだけではなく音楽畑のハートを感じるソフトだね。



# 今月のミュージックソフト

ヤマハ音楽振興会

特集

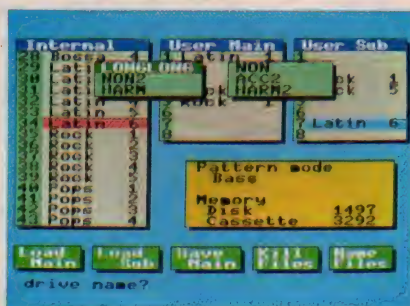
ヤマハのFMシンセサイザユニットならおまかせの財団法人ヤマハ音楽振興会から、新作ソフトが発表された。これまで発表してきた「FMオートアレンジャー」や「ミ

ュージックパッド」を、さらに使い込むためのユーティリティがメインになっているが、どれも注目のソフトばかりだ。順を追って紹介していこう。



## FM AUTO ARRANGER UTILITY

FMオートアレンジャーユーティリティ (CMP-03) ¥9,800  
ほかに「FMサウンドシンセサイザユニット」と「FMオートアレンジャー」が必要だ。



コード進行を設定、次にバックギンパターンとベースのパターンを入力すると、自動的に伴奏をアレンジして付けてくれるという「FMオートアレンジャー」。もはやシンセ界の人工知能(?)と言われているのだ。その「FMオートアレンジャー」のための便利ソフトがこの「FMオート・アレンジャー・ユーティリティ」だ。

「FMオートアレンジャー」というのは、ハーモナイズなども自動的に行ってくれるので、メロディを入力して、コード進行などをチョコッと入力してやるだけで「おお、これがボクの曲な

■マルチウィンドウ的な画面処理が、とってもステキだと思いますワ。

のか」と思えるほどのアレンジしてくれるソフトなのだ。もちろん8パート同時演奏でね。

しかしこの「FMオートアレンジャー」を使いこなせるようになると、あれもしたいこれもしたいと欲求は高まるもの。アレンジャーの枠を飛び出したいと思うのは当然のことだ。その君の欲求に答えてくれるのがこのソフトというわけだ。普段は自分で設定して入力するベースパターンやアカンパニメントパターンを、それぞれ96種類内蔵しているので、バラエティに富んだアレンジができるのはもちろん、FMサウンドシンセサイザユニットに内蔵されている音色とFMサウンドジェネレータに内蔵されている音色を結合させて使うことができるのだ。それにRMシリーズなどのデジタルリズムプログラムのデータを、一度にバルク転送してしまったり「FMオートアレンジャー」のソングデータをチェインできるのだ。

このソフトをどこまで使いこなすことができるか。それほど機能が詰まったソフトなのだ。

## PS EDITOR

昔、ポータサウンドというのがあった(今もあったかな)。だれでも簡単に音楽を楽しめるように、オートリズムやオートベースなどの付いたもので、難しいことは知らなくても指一本で好きな曲を弾くことができたのだ。といっても、内蔵されているリズムや音色は少ない限られたものだったので、使っているうちにワンパターンになりやすいのだけれど、それでもみんな「ズンチャッチャ」とやっていたものだ。

ポータサウンドのポータというのはポータブルのことなのだけれど、それが今では、持ち運びができるのかと疑ってしまうような高性能。オートベースなどは当たり前。キーボードの大きさも本格的になってきて、ステレオのものや、リズムパターンの豊富なもの、そして音をサンプリングして、その音でドレミを弾いてしまうものまで登場している。

その代表選手であるヤマハのポータートーン「PSR-70」を画面上で編集できるのが、「PSエディター」だ。「PSR-70」など、内蔵されているパターンは昔に比べれば格段に増えたのだが、それでもやはり長く使ってい

■音の高さ、長さなどが一目瞭然。簡易キーボードはもうオモチャじゃないの。



るとワンパターンになってしまいがちだ。そこで、内蔵されているリズムパターン、ベースパターン、バックギンパターンを画面上で作成したりということが必要になってくるわけだ。ミュージックプログラムのデータを編集したり、なんと作成したデータをフロッピーやカセットに保存することが可能なのだ。

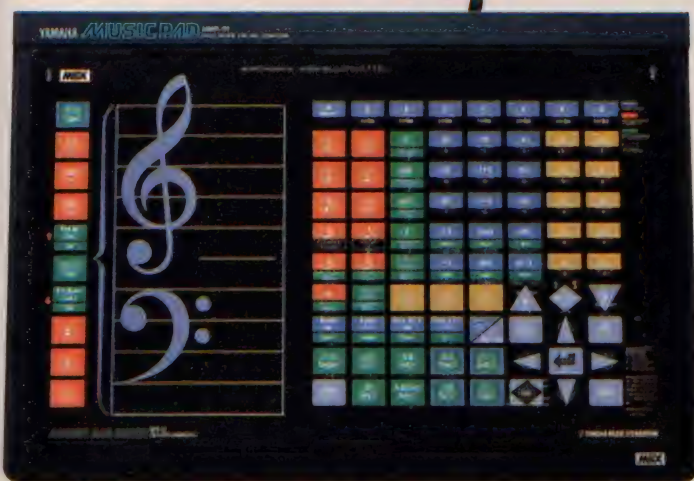
別売りのPSエディターシートと組み合わせるとミュージックパッドにも対応するというのだから、ミニキーボードシンセも馬鹿にはできないね。

PSエディター (CMP-02) ¥9,800  
ポータートーンPSR-70専用。このほかにFMシンセサイザユニットが必要だ。





## MUSIC PAD BASIC HELPER



これはハッキリ言って、ファンクションキーのお助けである。(写真上)

ファンクションキーというのは、ご存知のようにBASICのコマンドなどを割り当てて、プログラムの入力しやすいようにするものだ。なに、知らなかった？ キーボードの上に並んだあのファンクションキーには、最初からセットされているコマンドと入れ換えて自分でコマンドを登録できるのだよ。プログラムを入力する際に、よく登場するコマンド、たとえば「SOUND」というコマンドを多用するプログラムを打ちたいときには  
KEY 1,「SOUND」  
というふうに登録しておけば、**[f, 1]**のキーを押すだけでSOUNDと入力される。S・O・U・N・Dと5文字打ち込むのと、

ファンクションキーを1回打つのでは、疲労のしかたも変わってくるというものだ。それではコマンドの数だけファンクションキーがあったらどうだろう。プログラムを入力するのに指1本でOK、キーボードは必要なくなってしまうかもしれない。

そんなもんあるわけネーよ。と言いたくなってしまうのが、この「BASIC HELPER」なのだ。

この「BASIC HELPER」は、以前に紹介した、ミュージックコマンドをワンタッチで入力できる「ミュージックパッド」(写真上)の応用で、ソフトはROMカートリッジで供給される。こう考えてみると「ミュージックパッド」というのは「FMミュージックコンポーザー」や「FMオートアレンジャー」

の音楽コマンドのための、ファンクションキーのお助けだったのだねえ。

「ミュージックパッド」にこの専用シートをセットし、ROMをセット。BEEPをオンにするかオフにするかを選択すれば、あとはこのパッドからワンタッチでBASICを入力することができるのだ。特に「(\*)」とベアで使うコマンドは、\*INT(\*)というかたちでセットされている。それに、やたらと長い「PAD SPRITE」なんていうコマンドもワンタッチ。ほとんどのコマンドはキーひとつでOKなので、ある程度慣れが必要なものスピーディな入力が期待できそう。練習すれば「あたたたた」てな具合にプログラミングができるのだ。うーむ、プログラミングは格闘技になるのか。

プログラムをワンタッチで入力することができるというメリットばかり目立ってしまうが、ミスタッチが少なくなるとということにも注目したい。いく

ら早く打ち込んでも、あとからデバッグに時間を取られたのでは同じことだからね。

マシン語の入力に便利な16進キーやスプライトエディター、電卓機能。それに表示している文字の書体を換えてしまうフォントチェンジの機能を持っている。フォントチェンジなどは、お遊びだけれど、16進入力キーや50音配列などは十分助かりそう。BASICの入門者から上級者まで使い道はいろいろありそう。

今後もいろいろなソフトの計画があるので、ぜひ期待したいハードとソフト(?)だ。ひょっとして、君のソフトのアイデアをヤマハさんに送ると採用してくれるかもしれないよ。

●ミュージックパッド(MMP-01)

¥19,800

●ベーシックヘルパー(PAP-01)

シートはROMに付属しています。

¥9,800

## FM VOICE DATA 96③

FMサウンドシンセサイザにプリセットされている音色は48(そのうち2つは使用不可なのだが)。しかしこれ以外に自分で作ったオリジナルの音をいれるバンクがあり、あと48音色を追加することができる。ということは内蔵の音と合わせて、最高96音色を使用することができるになっているのだ。

このバンクを使うには「FMヴォイスニングプログラム」を使って自分で音を作るか、音色データをロードしてやる方法がある。しかし自分で音を作るのは、コソも必要だし良い音というのはなかなかできない。そのようなときには市販されている音色ソフトを使ったほうがぐっとりばやい。

拡張音色データソフト「FM VOICE DATA 96」は、これまでヤマハ音楽振興会が発売してきたものの第3弾。SFG-05にも対応しているので、デュアルモード用の音色が用意されているのを始めとして、注目のMIDI対応外部音源ユニット「FB-01」にも使用できる。もちろん第3弾ともなると音色もイマ風のものガバッチリ納められているぞ。そのまま使用するのも良いが、オリジナルサウンドを作るときの

参考にするのも良いだろう。

●FM VOICE DATA 96

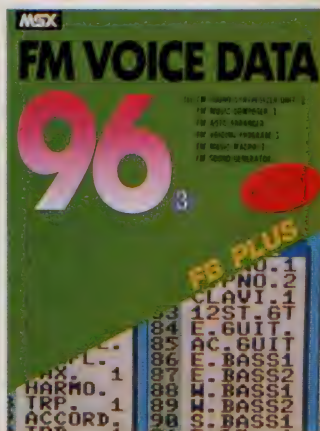
(FVD-03) ¥2,800

FMサウンドシンセサイザ、FMサウンドジェネレータなどで使用することができます。

以上のソフトウェアの問い合わせ先はすべて

財団法人ヤマハ音楽振興会  
開発プロジェクト

☎03(719)3101まで。





# お絵描き大好き!

10. 4

## 2人がセレクトした システムでトライ!

先月号では、MSX用のグラフィックソフトを紹介したが、今回は、その中から野沢くんと佐藤くんがお気に入りソフトをセレクト。もちろんお絵描きツールも選んでくれた。さて、できた作品はいかがなものか。読者のみなさんの参考になるように、手順をふんで描いてもらった。

野沢くんはヤマハYIS-604/128+「EDDY YII」+トラックボール

佐藤くんはキヤノンV-30F+「グラフィックアーティスト」+マウス



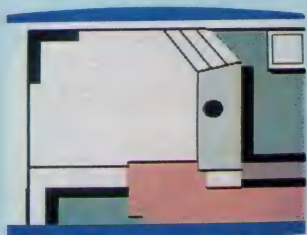
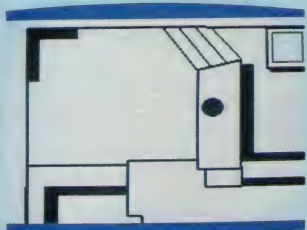


## 作品1 「夏をあきらめて」

### ポイントはまゆ毛

売れっ子イラストレーターの野沢くん。今年の夏は、いわゆる夏休みというのがとれないとのこと。そこで、彼は、やりきれない自分の気持ちをお絵描きしてしまったというわけだ。

一日中、部屋の中にとじ込もって、



仕事をするというのは、自分が選んだ道とはいえ辛いもの。夏休みの計画を立てて、今から気分がウキウキしている読者のみなさん、少しは彼の身になってやってね。題して「夏をあきらめて」。なんだか暗〜い感じがするけれど線とまゆ毛の描き方で、雰囲気が出ていると思わない？

### ①全体像を決める

とりえず、線で全体の構図を作ってみた。太い線を使って、影を出したり、メリハリをつける。人物は、ちょっとデザインして、顔の形は四角にしてみた。目は、円で表現。ヘアスタイルも線で描いてみた。

### ②人物に色をつける

さて、色の選び方だけど、顔色はもちろん、青白い日焼けしていない色。ただ、あまりにも暗くなりそうなので洋服の色は赤系にしてみた。といっても、全体的には、同色系で無難におさえたのだった。

## 野沢朗

### ③窓からの景色を作る

部屋の中にとじ込もっているということは、当然一番わかりやすい表現として、外を描いて、しかも青空にしようことだ。ビルを描き加えることによって、都会の中で、ひたすら仕事をしていることを強調してみた。

### ④ふき出しをつけ、洋服を変える

これまでの絵だと、どこなくもの足りないような感じがする。そこで、洋服に模様をつけてみた。ちょっと、夏っぽいシャツの感じが出たね。ついでに、なにか一言加えようと、ふき出しをつけてみた。

### ⑤まゆ毛で気持ちを表す

ため息まじりで「HE!」と言った彼のまゆ毛を見てほしい。いかにも、しかめっ面して、むなしい感じが出ていると思わない？ 壁のおニヤニヤはおまけ。こうして、彼は寂しい夏を過ごすのであった。



## 作品2 「シュールな犬の首の置きもの」佐藤豊彦

### 気分はピカソ!?

いろんなことに挑戦してみたい佐藤くん。得意なのは貼絵なんだけど、今月は、ちょっぴりピカソの気分でグラフィックスしてもらった。

絵の材料としては「犬」なんだけど、実は、彼、とっても犬が好きらしい。

本誌の貼絵も犬が多かったり、以前ライトペンで描いてもらったときも出てきた。

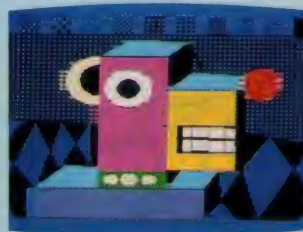
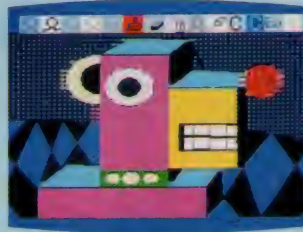
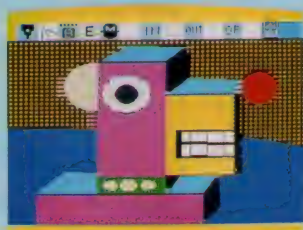
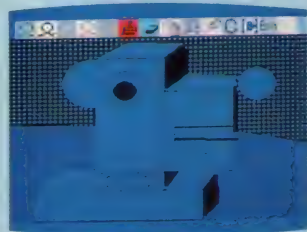
そこで、今月も動物を描いてもらうことになったのだが、ご覧のとおり、「シュールな犬の首の置きもの」ということになったわけだ。気分はすっかりピカソの「青の時代」になっている？

### ①全体の線画を描く

まずは、線と円を使って犬の首を描く。すでに、影がついたりしているので立体感が出ている。おもしろいのは首輪のあたり。きっと誰かに飼われているに違いない。でも、初めて見る人は「なんだかわからないノ」ってとこかな。

### ②バックにタイリング

次は、バックを描いてみた。せっかくのエフェクトだから、タイリングを使ってみたけど、ちょっと色バケしちゃう感じ。でも、この雰囲気には合っていると思わない？ まあ、色バケは、気にしないことにしようね。



### ③色をつけてみる

全体的に暗い感じなので、黄色、赤、ピンクなどを使って明るくカラーリングしてみた。これで、大部ワンちゃんらしくなってきた。バックのタイリングの色も変えてみたけど、ちょっと明るすぎちゃったかな。

### ④バックを描き加える

やはり、黄色のタイリングは合わない判断して、元の色に戻した。そして、ちょっとデコレイティブにしてみたいということで、タイルを手描きしてみた。少しは、落ち着いた感じになった。相変わらず色バケは気にしない。

### ⑤手直して完成したぞ

首から下のパターンを追加して終わり。迫力が肝心なので、あまりディテールは気にしないで描いた。パターンの色もシブくして、みごとにアートした。満足したのは、佐藤くんだけでしょか。そんなことはないよね。



# 今月の読者の作品展覧会



福岡県  
戸田直一くん  
(18歳)の作品

使用機種／ソニーHB-101+「EDDY II」

〈評価〉

ナ、ナ、ナント、これはかの有名な「スーパーマリオ……」の画面とそっくりではないか。思わず苦笑してしまったが、あまりの器用さに、賞をあげることにしてしまった。ファミコンファンもMSXファンもみんな仲良くしましょうね。という感じかな。

特別賞

埼玉県  
馬場栄二くん  
(20歳)の作品

Mマガ賞

山口県  
津田政士くん  
(15歳)の作品

ログイン賞

福島県  
杉原勝則くん  
(18歳)の作品



使用機種／ヤマハYIS604／128+「EDDY II」

〈評価〉

とても体の線の描き方がきれいだね。顔を半分だけ描くあたり、なかなかニクイ！ きっとガールフレンドを思っで描いてくれたのかもね。バランスがとれて、とても良い作品だ。



使用機種／キヤノンV-30F+「グラフィックアーティスト」

〈評価〉

きっと津田くんは、大の車好きなんじゃないかな。色バケをうまくカバーしているし、雰囲気も良く出ている。早く免許証を取って、ドライブできるといいね。色数がちょっと多いかな。



使用機種／ソニーHB-55+ログイン1月号

「ウォーロイド・マップ・コンストラクション」

〈評価〉杉原くんは、修学旅行の思い出をこんなふうにグラフィックスしてくれた。ログインのツールだってOK！ 色使いも形もとってもきれいにできてるね。今度はMSXソフトでがんばってね。

## 作品大募集中で～す

キミが描いた作品を送って大賞をねらってみない？ 応募方法は、自作の画面写真を、ポジまたはネガにして送ること。その場合、作品は返却できないのでよろしくね。フロッピーでも可。

ひとり何点でも受け付けますが、作品には、必ず住所、氏名、年齢、職業、電話番号、使用機種とソフトを忘れずに書いてね。優秀な作品には、記念品をお送りしちゃいます。

〈あて先〉

〒107東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー・MSXマガジン「お絵描き大好き」係



# お絵描きQ&A

本誌6月号の「Q & A」コーナーにハバキを寄せてくれた中江くんの質問に対して、読者のひとりである広島県沼隈郡にお住まいの川崎幾夫さん(48歳)、通称「電気にいちゃん」から次のようなお手紙が届きました。まずは、中江くんの質問をもう一度紹介してみることになります。

**Q** ボクは、ずいぶん前からライトペンを使っているのですが、ただ作品を描いているだけじゃ、つまらないので、何かほかにやることはないでしょうか。教えてください。  
——それに対する「電気にいちゃん」の答です。

**A** TVの画面に映るものは、なんでもビデオ信号として記録、再生できるホームビデオというものがあるのをご存知かな? WAVY

## 画面の撮り方教えます

### ●1眼レフの場合

よし、Mマガのお絵描きに応募しようということで、お父さんの大切な1眼レフのカメラをこっそり借りて、いざ撮影。ところが、どうやって撮っているかわからない。そこで、ひとつテクニックを教えてしまおうね。

まず、大事なことは部屋を暗くすること。夜だったら電気を消しちゃえばいいわけだから簡単だ。なぜ暗くするかというと、回りの光や電気がブラウン管に反射してしまうからだ。昼間なら暗幕、まあ普通の家庭なら厚手のカーテンを閉めよう。そして、モニタの色調整をしっかりと、画面撮影用のフィルターを(TV-C C)付ける。これは、肉眼では鮮やかに見える画面でもカラーフィルムで撮影すると、かなり青っぽくなってしまうので、それを補正するための。でも、フィルターがないときでも、ネガカラーフィルムだったら、まあ大丈夫だろう。そして、シャッタースピードは、 $\frac{1}{8}$ から $\frac{1}{60}$ 秒ぐらいに合わせる。

静止している画面だったら $\frac{1}{2}$ 秒ぐらいで撮れば完ぺきだ。カメラ本体は、しっかり三脚に固定して、レリーズも忘れずに。Mマガに載っているような

には「絵を描いた手順を見る」「画面移動」などの機能があります。これを使ってカメラ取りした自作ビデオのタイトルに動きをつけるのも楽しいのではないかな? もし、執念と根気があれば、長編アニメーションビデオも夢ではないかもしれないね。

——というご意見が寄せられました。中江くんだけじゃなくて、みなさんも参考にしてみてはどうですか。

——こんなふうに、自分で使っている方法や、ご意見もどんどん紹介していきたいと思っています。質問だけでなく、アイデアも大募集したいと思います。もちろん、採用された方には記念品をお送りしますので、どしどしおたよりお待ちしております。

なお、ご意見を下さった「電気にいちゃん」にはTシャツをお送ります。

画面は、もっとしっかりプロがセッティングするけど、これだけ知っていれば合格だ。

### ●オートフォーカスの場合

オーイ、高級1眼レフのカメラだったら、だれだってうまく撮れるに決まっているじゃない。なんて卑屈になっているキミ、ホントは、あまりやってほしくないんだけど、特別に誰でも持っているようなオートフォーカスのカメラでの撮影の方法を教えてしまおうね。

オートフォーカスの場合、機種によって、1m以上離れないと、ピントが合わないの、いろんな距離で試す。

ピントがあまりにも近いと暴走してしまうし、遠いと今度は小さくなってしまふ。次に、ASA感度調整目盛を動かして、たとえばASA100のフィルムなら、1000、400、200、100、50というように露光を変えて何回も撮ってみること。そして、三脚がない場合は、マンガとか雑誌などを画面の高さに重ねて、その上にカメラを置くとよい。とにかく何枚も撮ってみることが大切だよ。もちろん、部屋を暗くする。それから、1眼レフの場合もそうだけど、画面をガラスクリーナーできれいにしておくこと。

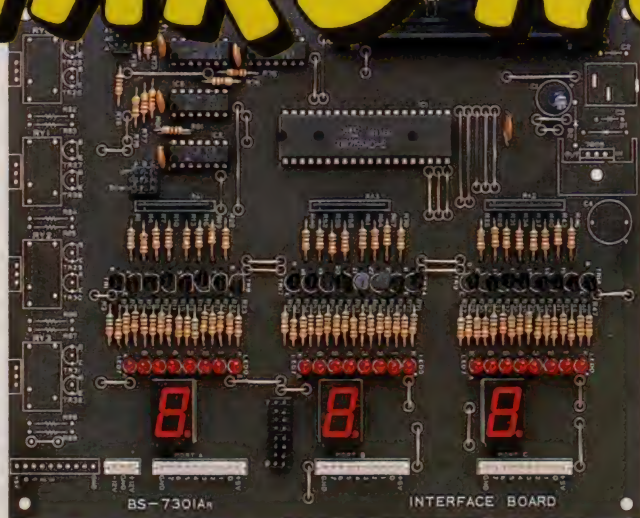
# お絵描き物語

野沢朗

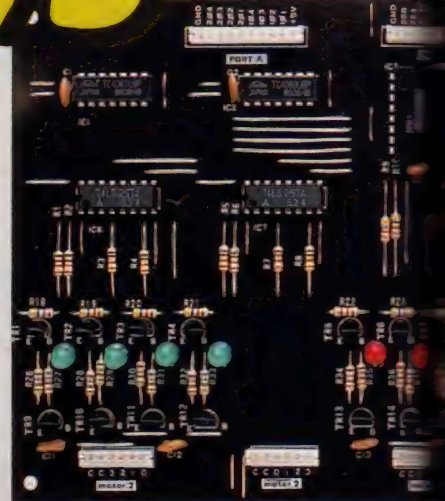




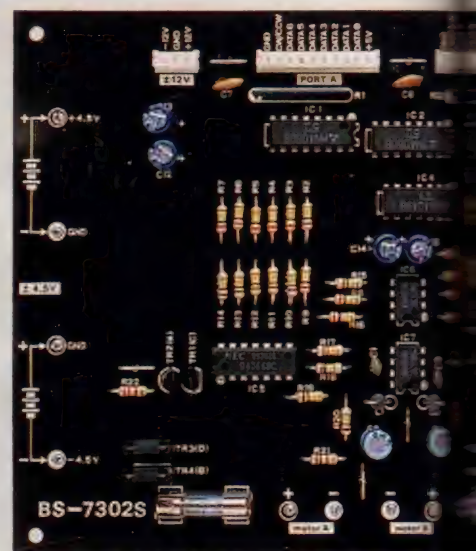
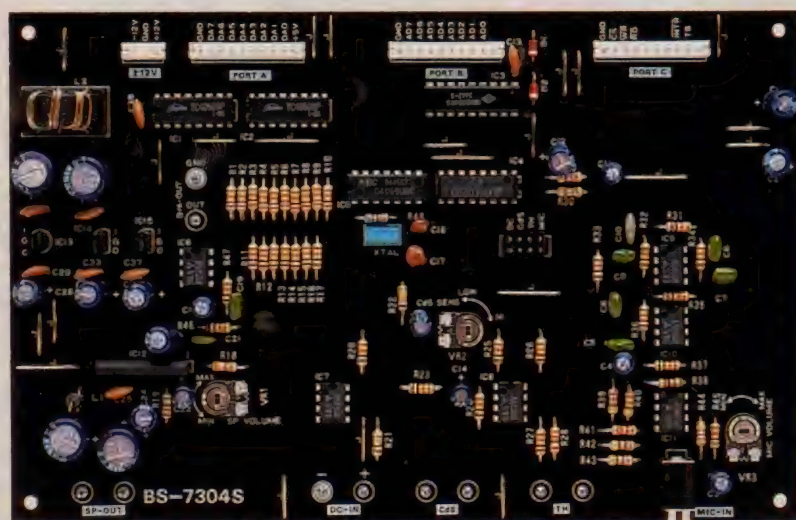
# HARD NEWS



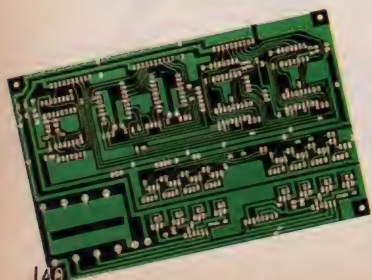
★インターフェイス、BS-7301。価格は16,000円。  
 ◆センサ&A/D・D/Aコンバータ、BS-7304。価格は9,800円。



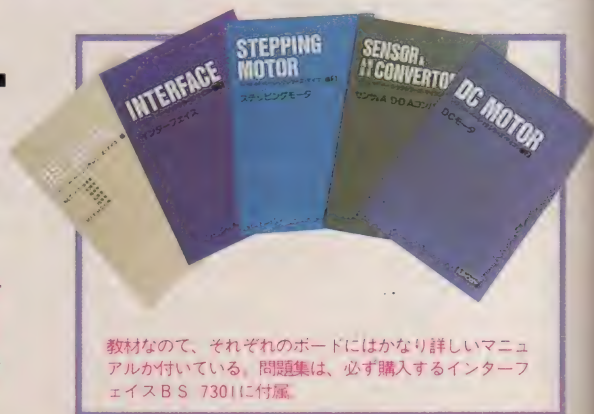
★ステッピングモータ、BS-7303。価格は19,000円。  
 ◆DCモータ、BS-7302。価格は9,800円。



## これさえあれば完全マスター カホ無線のメカトロ学習教材



パソコンに何かオリジナルなものをつなごうと思うと、必ずいるのがインターフェイスのハードとソフト。このキットで勉強すれば、メカトロ技術はキミのもの！



教材なので、それぞれのボードにはかなり詳しいマニュアルが附いている。問題集は、必ず購入するインターフェイスBS-7301に付属。





MSXをゲームマシンにして満足している人はいい。でも、本物のパソコンマニアなら、MSXにいろいろな装置をつないでコントロールしたいはず。

そこで発売されたのが、MSXにつないで実際に回路を動かしながらメカトロ技術が学べる教材。基板が完成品だから、ハンダ付けの苦手な人も安心して利用できる。教材だから、しっかりしたマニュアルと問題集付き。発売はエレキットでおなじみのカホ無線だから、アフターケアも万全だ。

## インターフェイス・ボード

他の3つのボードを接続したり、インターフェイス回路を勉強するためにあるのがこれ。LED24個と7セグメントLEDが3個のついている、インターフェイスの仕組みや2進数、AND・ORなどの論理回路、パソコンのハードウェアなどが学習できる。その他にも抵抗、コンデンサ、トランジスタなどがちゃんと説明されていて安心だ。

## DCモータ・ボード



ブラモデルやオモチャでおなじみのDCモータ。これだって、コンピュータでコントロールしようとする簡単じゃない。このボードでは単なるON/OFFだけでなく、D/Aコンバータやフォトインタラプタによって回転数や方向を細かくコントロールできる。マニュアルではモータの種類やコントロール方式（タコゼネレータ方式、PLL方式など）が説明されていて、応用が楽しみ。

## ステッピングモータ・ボード

ステッピングモータは、正確な回転が要求されるロボットなどに使われる特殊なモータ。そういえば、ビップッと1秒ごとに時を刻むウォッチ時計に

も使われている。

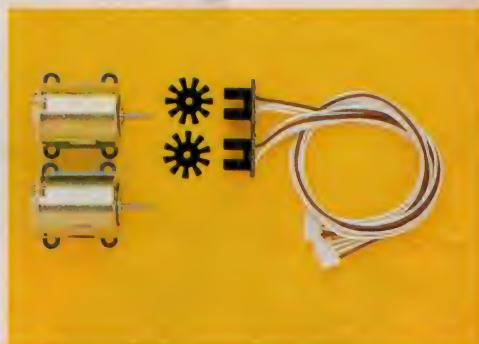
正確だけど、ただ電圧をかけてやれば回転するものではなくて（それではブレーキ）、回転させようと思うと細かいコントロールが必要。このボードには、高価なモータが2個付属。専用のICものついで、これを使う方法や直接MSXで回転させることも可能。マニュアルでは、駆動方式やトルク、慣性など細かい技術が習得できる。

## センサ&A/D・D/Aコンバータ・ボード

これは、MSXにセンサをつなぐためのボード。デジタルのコンピュータに、アナログ信号を扱わせるためのもので、コンピュータに目や耳を付ける大切なものだ。サーミスタ（温度センサ）、CdS（光センサ）、マイク、スピーカが付属。センサからの信号はA/DコンバータでMSXに取り込む。D/Aコンバータも付いているから、マイクで拾ったキミの声をメモリに格納し、MSXの指令でしゃべらせることもできる。



インターフェイスに付属の接続ケーブル。MSX以外のマシンにも使える。



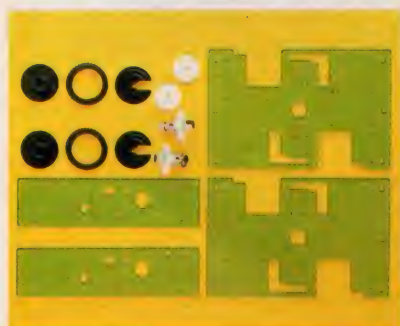
DCモータは普通のものだが、フォトインタラプタのセットで正確な測定が可能だ。



センサとして、CdS、サーミスタ、そしてマイクとスピーカが付属。すぐに楽しめる。



高価なステッピングモータが2個付属。これが扱えれば、メカトロ技術は一人前だ。



ステッピングモータとDCモータのボードには、組み立て式の走行メカが付属。クルマを動かしながら、実験できる。





## プリンタ+フロッピーの名コンビ ソニーのPRN-M24新登場



ビジネスには欠かせない、3枚複写の書類にも印字可能なプリンタが登場した。ドットインパクト方式の、ソニーの『PRN-M24』だ。本体内に印字用のJIS第1水準の漢字ROMを内蔵。24ド



◆インターフェイス・コネクタやディップスイッチはリアにある。  
◆官製ハガキへの印字例。縦書きにすることも簡単にできる。

ット構成の美しい明朝体での印字が可能になった。

また書式印字ソフトが入った、3.5インチのディスクも付属しており、見積書や注文書など、それぞれの書式に合わせた印字も手軽にできる。MSXの日本語ワープロ、顧客管理ソフトなどを併用すれば、ハガキへのあて名印刷が可能で、郵便番号もビタリと欄に収める高性能プリンタだ。

ソニーから既に発売されている『PRN-T24』が入門用なら、この『M24』はバリバリのビジネス対応。漢字クイックノートなどと組み合わせて利用しよう。 価格99,800円で発売中



## グラフィックスで遊んじゃえ! 松下のイメージスキャナFS-RS500



にかく楽しい遊び道具(?)ができた。それがこの松下のイメージスキャナ『FS-RS500』。本体にある取り込み窓をイラストに重ね、後はスタートボタンをポンと押すだけ。CCDイメージセンサがスキャンして、MSX2のビデオ



◆インターフェイスの上面。左が線密度の設定、中央がスキャナ本体との接続端子、右にACアダプタをつなぐ。

RAMにイラストをそのまま取り込んでくれる。

スキャン可能な範囲は、約11×8センチのエリア。取り込む際の線密度を3段階に調整することもできる。編集部で実験したところ、新聞の見出し程度の大きさなら判読可能。4分の1画面拡大モードなら、記事の内容も読める程度に取り込むことができた。

残念ながらスキャンしたものはモノクロになってしまうけど、カートリッジに内蔵されたグラフィックツールの、自由にエディットしよう。ディスクやプリンタもサポートしているから、作成した画面の保存も可能だ。スキャナ本体とカートリッジ、ACアダプタで1セット。7月上旬発売 価格59,800円



## ワープロパソコンの可能性

松下・FS-4700F

MSX 2 パージョンの“ワープロ・パソコン”、FS-4500が発売されて数ヵ月たったある日、突然そのドライブ内蔵型である、FS-4700Fが発表された。

内蔵ソフトなどに変化はないものの、プリンタ内蔵、ディスクドライブ内蔵というそのスペックは、それだけでも十分に魅力的であるといえよう。MSX初のオール・イン・ワン・タイプマシン、FS-4700Fをレポートする。



REPORT/新界:

DESIGN/DESIGN STUDIO UP

### 基本が同じ だから個性を

MSXが生まれて、まる3年になる。さまざまなマシンが世に送り出され、その数は既に100万台をはるかに越えている。その中心は、いまや従来パージョンのMSXから、MSX 2に移ってきてはいるが、すべてのMSXマシ

ンに共通するポリシー、“ホームユース”は変わっていない。

メーカーそれぞれの個性を、MSXという定められた規格の中で表現するのは難しいといわれた時期もあった。たしかに、ハードウェアの基本構成は変えようがなく、それがまた、MSXという規格の根本ではある。しかし、現在のMSX、MSX 2マシンを見るかぎり、おそらく、そのメーカーの個

性のあらわれていないものなどあるまい。廉価版のマシンは廉価版のマシンなりの方法で、高級機は高級機なりの方法で、そのマシンの個性を主張しているはずだ。基本的なハードウェア構成に変わりがないからこそ、より個性的であらねばならないのである。MSX以外のコンピュータならば、ハード構成の変化も可能であろうが、そうして基本的な部分の新しさを珍しさをど

んどん取り入れたあげく、それまでのマシンとの互換性をなくしてしまったのも、またひとつの事実である。

MSXマシンの個性表現のひとつとして、内蔵ソフトなどに代表される、付加機能がある。“付加価値”などという言葉は使いたくない。MSXの場合、それこそがそのマシンの“個性”であることも少なくないのだ。そして、そのひとつがワープロなのである。



## ワープロは 清書機

一般の家庭で、“活字”を使うことなど、つい最近までなかったことである。欧米ならば、タイプライターなどという機械が、かなり昔からハバを利かせていたから、それなりに活字の普及もあっただろう。しかし、アルファベットは大文字と小文字を合わせても52文字、日本語なら、かなだけでそれくらいはある。まして、普通に文章を書くだけで、数千種に及ぶ漢字を使うことに

なるのだから、一般家庭で簡単に扱える、タイプライター的な機械など生まれるはずもない。

しかし、ここ数年間、すさまじいスピードで普及してきた日本語ワードプロセッサが、家庭で使える“活字”を供給しはじめている。

和文タイプライターを1度でも扱ったことのある人はわかると思う。漢字を探す、というのは大変な作業である。音訓表をながめながら、漢和辞典からひとつの文字を探してみるといい。1文字を3秒以内で見つけられたら、たいしたものだ。だが、コンピュータな

らば可能である。既にインプットしてあるデータを、必要に応じて探し出してくることなど、得意中の得意であろう。ある意味においては、コンピュータの持つ、もっとも基本的な能力のひとつであるといつてよい。日本語ワードプロセッサが、コンピュータのごく特殊化したものであることを考えれば、また、それらを構成するマイクロプロセッサや各種のLSIの価格がはるかに安くなってきていることを思えば、それら日本語ワードプロセッサの家庭への普及もうなずける。

ところが、実際に家庭でワープロを

使わねばならないことなど、そう多いとは思えないのである。会社や事務所ならともかく、少なくとも“must”という状況は考えにくい。ただ、使いたい、のはよくわかる。特に筆者のように字のへたな人間にとって、日本語ワープロというのは救いの神である。

家庭の日本語ワープロというのは清書機である、といっても差しつかえなかろう。文字というものをコミュニケーションの手段として使うなら、より読みやすいほうがいい。そこに芸術性や個性を加えるか否かは、また別の問題であるはずだ。

## FS-4700F

### 基本スペック

●CPU/Z80A ●ROM/MSX BASIC Ver.2.0・48KB/DISK BASIC・16KB/表示用漢字ROM・128KB/印字用漢字ROM・512KB/単漢辞書・32KB/熟語辞書・128KB/文節変換ソフト・32KB/住所録・名刺管理ソフト・32KB/ワープロソフト・96KB ●SRAM/ワープロ学習辞書、語句外字バックアップ用・8KB ●RAM/64KB ●VRAM/128KB ●出力/RF/コンボジット/アナログRGB ●キーボード/かな・50音配列/英数記号・JIS配列/テンキー付属(かな配列はスイッチ切り換えによりJIS配列も可)

**プリンタ部** ●印字方式/熱転写・感熱両用 ●文字構成/24×24ドット

**ドライブ部** ●方式/2DD ●記憶容量/720KB (フォーマット時)

●ディスクはこのように正面から見て右側面、プリンタ下におさめられている。赤いボタンはリセット



●本体左上部に設けられた電源スイッチ。これひとつで、本体、プリンタ、ディスクドライブすべてに電源が入る。そのすぐ下に、プリンタリセット。これはプリンタのみ、初期状態に戻すスイッチ

●かなり奥行のあるフロホーション。寸法は384×395×120(幅×奥行×高さ、単位：ミリ)重量は約5.3kg。大型の電動タイプライターのような雰囲気がある。

●少々大柄だが、うまい造りのカバーがキャリングケースがあれば、持って歩けないこともなさそうである。キーボード部分の厚みがもう少し薄くなっていれば、キータッチはもっと向上しただろうが、プリンタまで抱えたマシンとしては、このあたりが限度か？

●リアはかなりスッキリとしている。ディテールを拡大した写真を見てもらうとわかるが、プリンタは内部と外部の切り換えが可能である。また、キーボードのかな配列は、50音順かJISかの選択ができる。ただし、キートップには50音順で印刷してあるが……



MSXはホームコンピュータである。前述したように、日本語ワープロがコンピュータのごく特殊化した姿のひとつである以上、MSXが家庭内でそういう使われかたをすることに、何の不思議もない。また、最初からそういう機能を兼ねそなえた機種が登場するのも、当然の成りゆきといえよう。ただし、それが普通の日本語ワープロと違うのは、ときには家計簿となり、ときには楽器となる、その可能性なのである。本体はもちろん、漢字ROMも、プリンタも、ディスクドライブも、ワープロのためだけにあるのではない。

## オール・イン・ワンのマシン

今回ご紹介するマシンは松下のFS-4700Fである。お気づきとは思いますが、形や基本的な機能は以前から発売されているFS-4500とまったく同じである。しかし、最後に“F”がつけられた型番でもわかるように、このマシン、フロッピーディスクドライブを内蔵しているのだ。

ワープロとして使うか否かは別にしても、このFS-4700F、もっとも装備

の充実したMSXのマシンであることに変わりはない。

まず、メモリ容量。メインRAMこそ64Kバイトだが、VRAMは128Kバイト、MSX2のすべての画面モードに対応する。

キーボードはシリンダリカルステップスカルプチュア。マシン自体、かなり厚ぼったいため、セパレートタイプのキーボードほど快適ではないが、ワンピースボディのマシンとしては悪くない。また、右手、左手の分担すべきキーを色分けしてあるのも親切である。おそらく、プリンタ幅に合わせたボデ

ィ設計のためだろうが、キーボードはギッシリつまっている感じだ。テンキー、カーソルキー付近など、お互いに入り込んではいくが、そのわりに使いやすい。表計算ソフトを使う場合など、テンキーとリターンキー、カーソルキーが接近しているため、かえって使い勝手が良い。

内蔵されているプリンタは24×24ドットのノンインパクト・ドットマトリクス。熱転写、感熱両用のサーマルヘッドプリンタである。これは現在MSX用として市販されているプリンタの中でも、上等の部類に入るものだ。



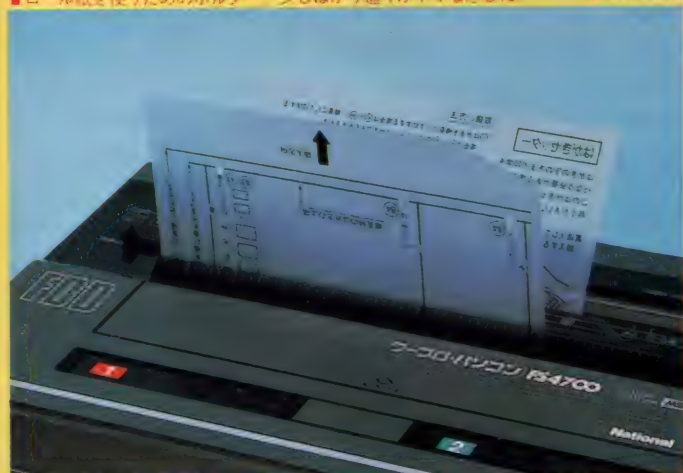
◆ファンクションキーはご覧のように最初からワープロのための機部が表示してある。このあたり、ほとんどワープロ専用機の風情。



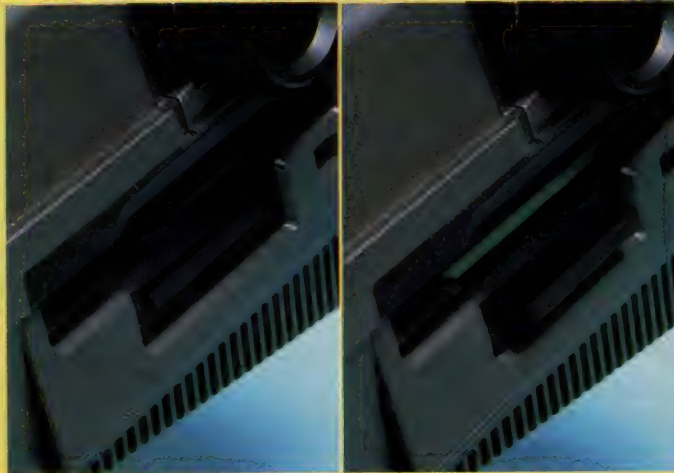
◆ロール紙を使うためのホルダー。少しばかり過りがやわな感じだ。



◆プリンタは外部のものも使用可能。かなの配列切り換えもOK。内蔵ソフトの切り離しも可能だ。



◆付属のハガキセッター。実用的な付属品である。ハガキの端まで印字可能。



◆ディスクを挿入すると、ボタンが飛び出す。手さぐりでオペレートできるだろう。



内蔵されるディスクドライブは2 D D (両面倍密度倍トラック) タイプのもの。松下のドライブ内蔵機第1号のC F-3300以来、同社のドライブ内蔵機はすべて2 D Dタイプを使っている。

こうしてみるとこのマシン、セッティングなどというものはほとんど考えなくてよいことがわかる。通常の使い方をする場合、あらかじめ接続しなければならないのは、モニターVくらいのものだ。内蔵ソフト抜きで考えても、非常に使い勝手が良い。

必要に応じて、必要な周辺機器のみを買い足していくのもMS Xならではの

の楽しみではある。同じメーカーのもではおもしろくないと、わざわざ別のメーカーの製品を購入する人もいる。これはこれでひとつのやり方だし、MS Xの互換性を生かした方法であろう。しかし、1度にすべてのものをそろえてしまう人もいるはずである。そういう人にとって、このマシンのようなオール・イン・ワン・タイプは絶好のチョイスとなるはずだ。

筆者としては、このMS X初のオール・イン・ワン、という部分を大いに評価したい。まことに手のかからない、扱いの楽な“システム”である。

## ハードウェア はほぼ完成

内蔵ソフトは3種類である。このうち2つはワープロソフト、残りのひとつは“住所録・名刺帳”ソフトである。“和文ワープロ”と名づけられた日本語ワープロソフトは、基本的にはかな→漢字変換方式。単位は熟語である。かなで入力した場合、変更はかな→漢字という具合に行われ、そのあたりは通常のワープロと同じである。ローマ字入力の場合も、ローマ字→漢字とい

う変換ならば直接――

GOKAZOKU→ご家族

――なので、それほど不便な感じはないのだが、ローマ字入力ではひらがなを出力させたい場合、わざわざ“ひらがな変換”を行う必要がある。

このあたり、慣れの問題もあるのだろうが、筆者のように、ローマ字入力を常用するユーザーにとっては、少しばかりとまどいを感じる部分ではある。

さすがに30桁×4行を1度に表示されると、文の前後関係はよくわかる。このあたり、液晶表示のポータブルワープロを確実に越えている部分といっ

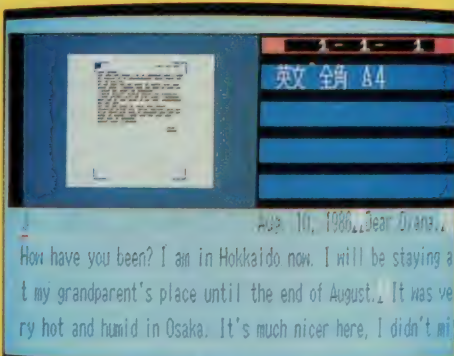
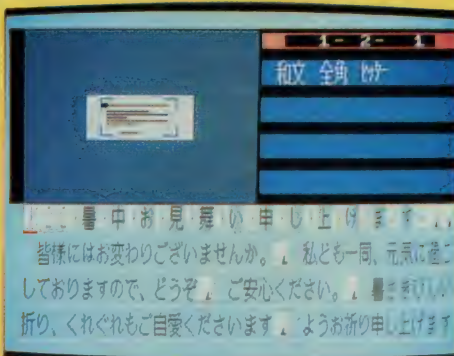
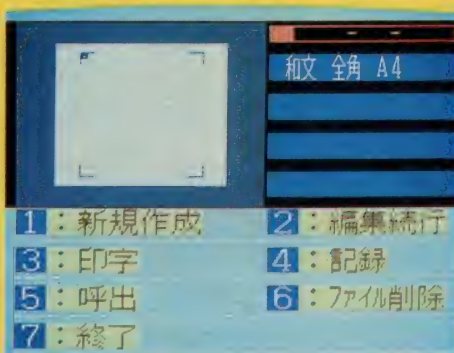
## 内蔵ソフト



内蔵ソフトは“和文ワープロ”“英文ワープロ”“住所録・名刺帳”の3つで構成されている。

このマシンはディスク内蔵機だが、オートスタートのプログラムディスクを挿入して起動しても、いきなりそのプログラムは立ち上がらない。まず、上の初期画面が表示され、そこで“BASIC”を選択することにより、オートスタートが行われる。これはソフトウェアがあらかじめROMで内蔵されているため、そのメモリ構成上、そうなるのだが、それを避けるには、あらかじめリアのスイッチで内蔵ソフトをOFFにしておけば済む。むろん、ROMカートリッジのソフトを使用する場合には、内蔵ソフトに優先して、ROMカートリッジのほうを選択される。これは内蔵ソフト切り換えスイッチの位置には無関係である。

DISK BASICを使用せず、ただのBASICを起動したい場合、**[SHIFT]**キーを押しながら、画面下のBASICを選択するか、内蔵ソフトOFFで**[SHIFT]**キーを押したまま起動するか、ということになる。



★これは同じく内蔵される“英文ワープロ”



内蔵ソフトの“和文ワープロ”、特に指定をしない限り、このような画面が選択される。アナログRGB出力を使わず、RF出力やコンポジット出力を使った場合には、1行に表示される文字数を15文字として使用したほうがよい。そうでないと、ほとんど文字の形態は把握できない。これは、このマシンの内蔵ソフトに限らず、MS X 2向けの全ワープロソフトについていえることである。

左上は和文ワープロの基本メニュー。その下は、入力などのとき表示される、一般の編集画面である。画面左上には常にレイアウトが表示されており、30桁×4行の文書表示とともに、入力を楽にしてくれる。

変換方式は、かな→漢字の熟語単位である。写真のように、ローマ字で入力した場合は、ローマ字→漢字の変換が直接行われ、ローマ字→かなの変換をする場合には、別の操作をすることになる。

同梱されている文書フロッピーには、各種文書の例が収録されている



★住所録・名刺帳ソフト。カード形式のデータベース



ていいだろう。もちろん、左上に常に表示されているレイアウトも役に立つ。“英文ワープロ”も扱いはほとんど変わらない。表示も同じである。

文字ひとつひとつは、BASICで使われている文字ではなく、和文ワープロで使われている全角文字でもない。おそらく、特にこのソフトのために用意されたものだろう。わりに読みやすい。英文ワープロに不可欠な、ジャスティフィケーション機能も、もちをん付属する。

“住所録・名刺帳”は、いわゆるカード形式のデータベース。市販のカード

形式データベースは汎用的な白紙状態だが、このソフトはあらかじめ、住所録や名刺帳として使いやすいフォーマットがほどこしてある。あらかじめ入力すべき項目が用意されているカードと考えればわかりやすい。住所録は住所録らしい、名刺帳は名刺帳らしい、項目がそれぞれ用意してある。

検索や項目ごとの印字などはむろん可能で、ハガキなどの宛名書きにも応用できるだろう。

これらの内蔵ソフトは、通常の方法で起動する限り（ROMカートリッジがスロットにセットされていなければ）、

たとえオートスタートのディスクをセットしていたとしても、必ず起動される。しかし、それを嫌った場合、リアパネルの内蔵ソフト切り換えスイッチをOFFすることで、内蔵ソフトをマシンから切り離し、ただのドライブ内蔵プリンタ内蔵のマシンとすることが可能である。もちろん、基本メニューで“BASIC”を選択すればいいわけだが……。

このマシンのルーツは、従来バージョンのMSXマシンとして発売されたFS-4000である。表示能力が向上したM

SX2のFS-4500によって、マシンはより完成度の高いものとなった。当面、ディスクドライブを使わないユーザーは、こちらを購入するのも悪くない。ドライブはスロットから接続することができる。

FS-4700Fは、ハードウェアとして見た場合、ほとんど完成したものといっておかまわないだろう。今後の課題は、やはりソフトである。内蔵ソフトの“住所録・名刺帳”などは、ただのワープロにはできないことだ。このあたりが、MSX+ワープロの利点であろう。ソフトの拡充に期待したい。

## FS-4000

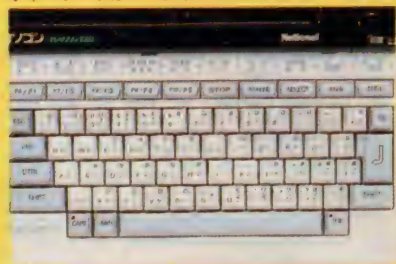


FS-4000は松下のワープロ・コンピュータこと、ワーコンの第1号機である。基本となつたのが従来バージョンのMSXだったため、画面表示は1行15桁であった。

内蔵されたプリンタは、16×16ドットの熱転写、感熱両用のもので、文字を構成するドット数の違いを除けば、このFS-4700Fと同じ方式である。

マシンはかなり大柄で、ちょうどその頃販売されていたMSXマシン、CF-2700と似たようなスタイルであった（CF-2700は現在既に生産中止となっているが、同社のFS-1300がそのボディスタイルを受けついでいる）このマシンもまた、既に生産が中止されている。この後、FS-4500を経て、FS-4700Fへ至るわけだ。

■キーボードはこのようにワープロ向けだ。





# マイクロナンピュータショー'86

恒例のマイコンショウは今年も熱気ムンムン、長くいると体から水分がぬけてしまいそうだった。その「炎」の一部を紹介する。もちろん、会場はMSXの一人舞台だったよ。



●おついに電話にキーボードがついた？ 違う違う、これが噂の「モデムホニ一体型パソコン」なのだ。未来のMSXも、あるいはみんなこういう形になるかもしれないね。



●今年のマイコンショウは、MSX2の影響か、ビジネスを意識した統合化ソフトでいっぱい。中でも三菱のソフトはグラフィックエディタが売りもの。通行人もたくさんチャレンジしていた。



●パソコン通信ももう初期のものめずらしさは消え、本格的な需要に対応しなければならなかったようだ。それを見越してか、今回のマイコンショウではモデムカートリッジがまさしく百花繚乱の勢い。V-30Fも大活躍だった。



## TOSHIBA



●新開発の明るいプロジェクターは、なんとあのヒットゲーム「レイドック」を映していた。ちょっと個人で持つには大きすぎるけど、この迫力はやっぱり最高。



●一口にパソコン通信と言ってもいろいろ。なネットワークがあるけれど、今回のマイコンショウで目立ったのはLINKSのデモ。写真のリンクスモデムはネットワークをより身近にしてくれそうだ。

## SONY

●ただのプリンタだと思ったら大まちがい。やっと書式指定のできるプリンタが登場したのだ。今後MSXをビジネスにも、と考えるとやはり、こういう物がほしくなるね。



●スロットに注目！これがソニーのモデムカートリッジだ。ほかのパソコンのようにRS232Cインターフェイスだの、モデムユニットだの、通信ソフトだのを用意しなくてもものはスロットを採用したMSXの大きな利点だ。



●これが今回話題をさらったビデオタイザである。レーザーディスクをランダムアクセスできるのは当然として、更にスーパーインポーズが可能になった。デモは海外向けの自転車部品選択メニュー。とってもオシャレな仕上がり。





## HITACHI

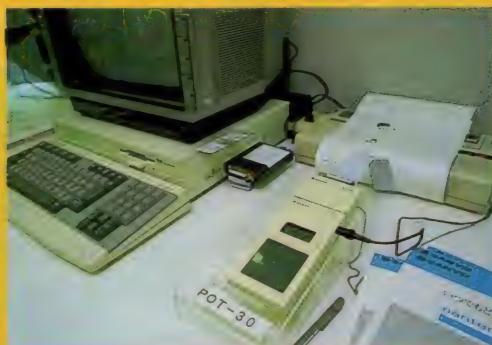
●これがMSX LOGOだ。このLOGOは従来のLOGOとは比べものにならない高性能。たとえば、タートルを30個同時に設定できるとか、インタラプト処理ができるとか。そのうえ、まだ英語に慣れない若いユーザーのために、ひらがなプリミティブ、ひらがなメッセージなどを装飾した心憎い気配りがされている。



●ご多分に洩れず日立もLINKSネットワークのデモをしていた。なんと言ってもこの画面の美しさは、MSXオンリーをターゲットにしたLINKSの強みだ。ちなみに写真は「アイドルおうえんだん」。



## SANYO



●小物の周辺機器でもしろかったのがこの手書き入力ミナル。MSXにつないでの文字認識に加えて、イメージの入力、更にメモ帳モードも搭載。それをこのポケットサイズに押しこんだのだからすごい。参考出品ということだったが、早く発売してほしいね。

●パソコン通信関連商品が花盛りのこのショウでも、三洋のブースはひととき人目を惹いた。ズラリと並んだリンクスネットワークの画面を見れば、思わず触ってみたいくなる。興味のある人にはうってつけの、親切な入門講座だった。



## NATIONAL



●三菱がグラフィックツールなら松下はワープロで勝負！ モニタを弧形に並べ、MSXをズラリと揃え、一般参加のおじさんたち一人一人に、コンパニオンのお姉さまがとても丁寧に教えていたよ。

●この写真も実はメインがスロットにささっているモデムカートリッジ。線が二本出ているのは、一本が電話線でもう一本は受話器へつながっているわけだ。あとは思いつきり自分の趣味に走ったデレフォンをつければ楽しさも倍増するね。



●この窓のついた大きなマウスみたいなものがイメージスキャナである。最近のグラフィックツールが進歩したとはいえ、既存のイラストを使いたいと思うことも多い。そういうときに威力を発揮するのがこれ。ボタンを押すだけで絵のデータがMSXに取りこめるのだ。

●とうとう松下もワープロ戦線に参加した。紹介はしなかったが、今回のショウでは各社とも最新ワープロを揃えていたのだ。MSXのワープロソフトも増えてきたとはいえ、文書作成能力はまだまだワープロの方が上みたい。



●こちらは参考出品のフレームメモリ。1メガバイトのRAMを使って、RGB各64階調の情報を持ち、26万色もの色を表現できるのである。こまでくるともうビデオにもひけをとらない再現性。MSXのコンピュータグラフィックスもこまできたかという感じがした。早目に発売してほしいね。





# 今年のソフトはすごいゾと。

## KONAMI



★新発売される「新世SIZER」のデモ風景。何をやってるかというとは実はMSXのキーボードを使って音楽を弾いているのだ!! これはやはり実演を見せたかった。今回のショウでは一番の出来あがり(※へ)。



●ゲームのドームはさすがにこの「グラディウス」一色だった。こういうのがあるからショウはやめられない。当然人気もダントツで、マシンの周囲はいつも新しいものの好きの若きゲームプレイヤーたちに占領されっぱなしだった。



★(※から)二人の演奏者の華麗な指さばきは、まるで手品かサーカスでも見ているような、芸術と言っても決して過言ではないテクニックで、見ていると思わず目頭が熱くなる思いだ。この演出を考えたコナミのスタッフは本当にすごい、とただただ感心するのみ(◆へ)。



●女の子の上をのこらん。そう、コナミは独立のドームをこしらえて教育ソフトの大展示会をやっていたのだ。ここまで明確にC.A.I.を意識した企画は、これだけ、真剣にMSXの応用を考えているね。



★(◆から)曲目は「グラディウスのテーマ」ほか三曲。ただ、こんな好企画が一日にたった二回の実演だったのはもったいない。ちなみにこの「新世SIZER」カートリッジ以外は不要で16音プリセット、ディスク対応で、本格的な音色パラメータ設定や波形の微調整までできるすまじい新製品だ。

## HUDSON

●説明はするだけやボだね。もちろんこれはファミコンの画面じゃないぞ。残念ながらこれはまだ参考出品扱いで、おまけにこっそり聞いた話だと、マシンはX1だったのだけれど、何れともあれマリオブラザーズがとうとうパソコンに移植されたのだからこれは朗報だろう。きっともうすぐMSX版も出る……かもね。



●ネットワイクで麻雀するようになる! これぞ正真正正銘の四人麻雀システム。実は四人目のプレイヤーは晴海の別会場にいたのだ。パソコン通信が常識になった未来では、麻雀の面子探しに苦労することなくなるのかな。



## HAL研究所

●もう知ってる人も多いかもしれないこのHAL NOTE。でも実物を見るとまた新たな感動をよびおこす。これはどこの16ビットマシンだろうと思ってしまう。写真はアプリケーションの画像処理ソフト。右の火星人みたいな顔が簡単にできちゃう。



## プレゼント・コーナー

マイコンショウに行けなかった人へおみやげだゾ

- |                 |      |  |
|-----------------|------|--|
| ①HAL研究所 特製定規    | 5名さま | 〈あて先〉 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー・MSXマガジン マイコンショウプレゼント係 |
| ②HAL研究所 特製ハサミ   | 5名さま |  |
| ③三洋電機 特製カセットテープ | 5名さま |  |

①



②



③



\*住所、氏名、年齢、ほしい番号を書いて、おハガキください。





# ASCII



◆アスキーがLSIの設計をしているのをご存知だろうか？ 今年の展示にはしっかりチップのコーナーがあったのだ。MSX2に搭載されたV9938はもちろん、MSXオーディオのチップY8950、高度な画像処理を可能にするV7000シリーズなど、今後MSXへの応用が大いに期待できそうなものばかりだった



◆ほかにアスキーのブースにはMSX2用の究極の変換効率を達成したワープロソフト（参考出品）や、最新ゲームTZRグランプリライナーをはじめとした見逃せない新製品ていっぱいだった。今年行けなかった君も来年は寄ってみてはいかが



◆整理券待ちの行列ができるほどの人気だったアスキーのミニシアター。内容は、もしもピラミッドの建設計画を立てるとしたら、という条件を想定して、古代エジプトの場合と、現代のパソコンが使える状況とを比較しての資料日程人員管理シミュレーション

◆先日日本テレビ系のIPMでも放映されたMSX26面マルチ画面がこれ。MSXオーディオによるBGMの下で、MMガの表紙も描いていたという大野一興さんのCGが織りなすノスタルジックに幻想的で奇妙な陶酔感に満ちた原色系の画面は会場中の話題



# YAMAHA



◆今年のヤマハは新製品の嵐。写真はFMオートアレンジのデモ風景。彼女が今弾いているメロディは、即座に解析・記録され、更に、以前作ってあったデータに重ね合わせられるのだ。これがあれば楽譜入力の手間は大幅に簡略化することができる

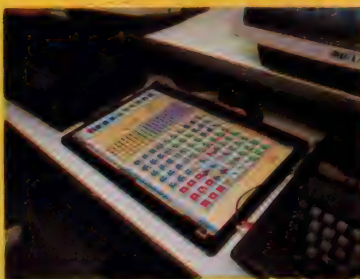
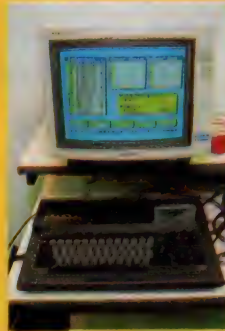
◆こちらはグラフィックアーティスティックテイリテイ。漢字やパターンをかなり自由に修正できる。グラフィックアーティスティックの大幅性能アップは間違いないと言える



◆お次はPSEディタ。シーケンサ入力キーボード、PSR70のデータをMSXで書き直すことができる。もちろん直したデータで再度自動演奏も可能。編曲が楽になるね



◆こちらは左端のFMオートアレンジのユーティリティだ。ベースやリズムの基本的なパターンがたくさん入っているから、初めての人でも簡単に作曲ができちゃう



◆以前、本誌で紹介した、タッチパネルだ。写真はBASIC、HELPERのものだけど、シートを取りかえるだけで作曲にも使えるのだ

◆右上に見えるのが楽譜入力用のシートだ。キーボードから音符を打つのもいいけど、こういう専用のパネルがあると能率が上がるだろうね



◆この写真、上半分はピアノの鍵盤である。では下のへんなのは？ これが大事。ピアノプレイヤーを制御する中核装置、MIDI入出力端子だ

◆FMオートアレンジ・ユーティリティという無敵のシステム。MIDIを介して二台のMSXが相互に情報交換しているから最高の効率が期待できるのだ



◆ピアノの右上に注目。ヤマハの自信作の電子制御ピアノフレイヤーだ。だから速度調節・移調・音量調整などもワンタッチ。普通のピアノにも取付可能だって



# SOFT INFORMATION

ソフト紹介の見方



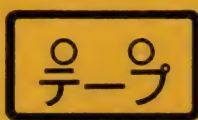
16K 5,700円

ジャレコ/日本デクスタ

SOFT MARK 横のキロ数表示 (8K、16K) は、そのソフトが作動するために必要な MSX の最低 RAM 必要容量を表します。たとえば、16K と表示のソフトは RAM16K 以上の MSX マシンを使うか、RAM 拡張で容量が見合うようにしてから使ってください。



ROMカートリッジ



カセットテープ



3.5インチマイクロフロッピーディスク1DD



3.5インチマイクロフロッピーディスク2DD



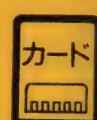
静電容量方式ビデオディスク



光学式ビデオディスク

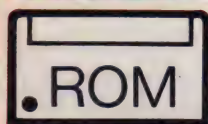


コンパクトディスク



ICカード

## グラディウス



8K 4,980円

コナミ

(7月下旬発売予定)

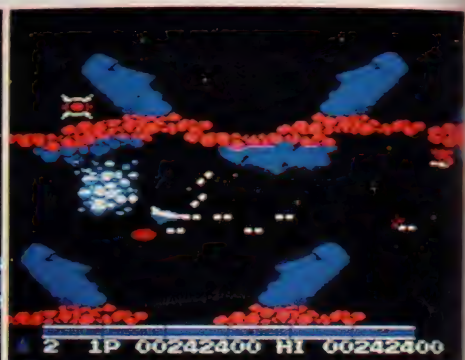
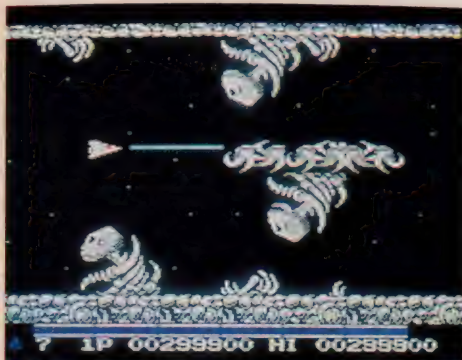
超時空戦闘機ビックバイパー発進せよ！  
IM(メガ)ROM使用のシューティングゲーム。

未知なる脅威、亜時空星団バクテリアンの突然の攻撃で、一瞬にして地獄と化した、かつてのユートピア、惑星グラディウス。滅亡の危機に頻したこの惑星より最後の希望を託されて、一機の戦闘機が飛び立った。その名は超時空戦闘機ビックバイパー。与えられた使命は敵要塞ゼロスを破壊することだ。しかし行く手には、想像を絶するバク

テリアンの猛攻撃と未知なる異次元空間が待ち受けている。求められるものは極限の集中力、そして勇氣。MSX初の1メガROM使用。大容量による興奮のシューティングゲームの登場だ。パワーカプセルを取ると、6種類のパワーアップが可能。様々に変化するステージで襲い来るゼロス軍を撃退し、グラディウスに平和を取り戻そう！



スピードアップ、ミサイル、ダブル、レーザー、オプション、バリアの6種のパワーアップが可能。各ステージや局面によって有効なパワーアップができるよう、パワーの取り方を考えよう。



グラディウス、ついにやりましたっ！あのグラディウスがMSX版に……。なんとIM(メガ)ROMを使用してグレードアップ！そのうえMSXのオリジナルステージも加わって、カッコイイって感じです。やりたいでしょう、やりたいでしょう。これをやらずにMSXは語れませんものネ。(コナミ/紙尾)





どんなに恐ろしくても泣いたらアカン。お化けは光に弱い。懐中電灯のビームで撃退だ。

## SOFT INFORMATION

8K 4,800円  
カシオ計算機

## .ROM

ろくろ首に人魂、コウジ  
コウジ妖怪たちが結  
それは村はずれの誰も近寄らない古  
びた屋敷。誰が呼んだか妖怪屋敷。足  
を踏み入れ、生きて戻った者はいない  
という……。そしてまたもや、おて  
んばおニヤ子、リカちゃんか妖怪屋  
敷に行ったきり戻ってこない。彼女、  
お化けの写真をフォカスすると豪語  
していたのだが……。このことを知った  
同級生のコウジ君は勇敢にも単身、屋  
敷に向かった。暗い墓場の奥にある屋  
敷にはコウジのお化けがうじゃうじゃ  
コウジ君の武器は、その手に握りしめ  
た懐中電灯一本。迷路のような屋敷内、  
道しるべはリカちゃんの残したお札だ  
け。恐ろしく、そして長い妖怪アド  
ベンチャーの旅が始まったレス。



妖怪屋敷

ろくろ首に人魂、コウモリ、ドクロ、生首……。コワイ妖怪たちが続々と登場し襲い来る！

妖怪屋敷／お化け屋敷を題材にしたアクションゲームを開発するハズが、凝り症のプログラマー氏のおかげでRPG風になりました。複雑怪奇なゲームフィールドは裏屋敷へ  
巨大妖怪キャラは一見の価値あり。隠れキャラやおにぎりの大好きなお地蔵さんはキミのピンチを救う。盛りだくさんの妖怪屋敷をヨロシクね♡(カシオ計算機)有沢



光の指示に従って、タイムギャルや武器の剣やブラスターなどを上手に操作していこう。

# TIME GAL

$\text{VHD} + \text{テ-プ}$

**16K** (8月21日 発売予定)

9,800円  
日本ビクター

紀元前から中世・近代、そして未来へ！  
時空を超えたタイム  
ギャルの大冒険だ！！

西暦3001年、人類はタイムマシンの開発に成功し、それと同時に歴史保安警察が創設された。危険分子が過去に戻り歴史に介入することがあると大変だからだ。ところが30世紀の大悪党ル

ーダーがタイムマシンを強奪し、時空  
 の彼方へ飛び去ってしまった。そこで  
 歴史保安警察のエースである美人警官  
 タイムギャルは、ルーダーを追跡すべ  
 く飛び立ったのだが……。タイムギャ  
 ルの前途に待ち受けるものは果たして  
 何か？ 原始時代から中世、近代そし  
 て未来へ。壮大な時間と空間を背景に  
 展開されるアクションゲーム。タイム  
 ワープしたい時代をセレクトしたら、  
 さっそくゲームスタートだ！



TIME GAL／クレジットには出てきませんが、作画は現在第一線で活躍中のスタッフ達。彼らから腕によりをかけたアニメーションは、10数分間でテレビアニメ1時間分のセルを使い切っています。その素晴らしい動きをご家庭で堪能してください。ゲームそのものも、ホームユース用にいろいろな機能をサービス致しております。(日本ビクター／脇添)



テ-ワ

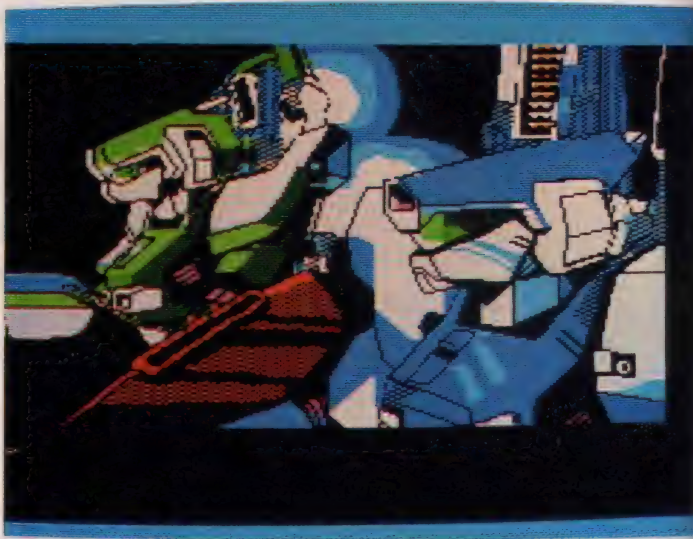
32K 4,800円

(2本組) エニックス

# 地球戦士ライザー

ガラム軍の侵略の魔手から地球を守り抜け！  
キミは感動のラストシーンを目撃できるか！

西暦2300年。人類は地球連邦国家を形成し、永遠に戦争を放棄した。しかし2303年、太陽系外より飛来した異星人ガラムの地球侵略が始まった。母星を戦争で失った彼らは、地球を第2のガラム星として狙ったのだ。ガラムの強大な軍力の前で、3年後地球軍は壊滅の状態に陥っていた。ついに地球軍は超能力戦隊ライザーの活動を要請した。この部隊は強力な超能力を持つ地球戦士たちによって構成されていた……。地球戦士たちの活躍を描く長編ロールプレイング・ゲーム。明るいアニメタッチの絵や、個性あふれる戦士たちのリアクションは楽しさ抜群。地球を守るのはキミだ！



臨場感あふれるマルチ画面。状況によってキャラクタの表情が変わり、話しかけてくるゾ

# パズル パニック

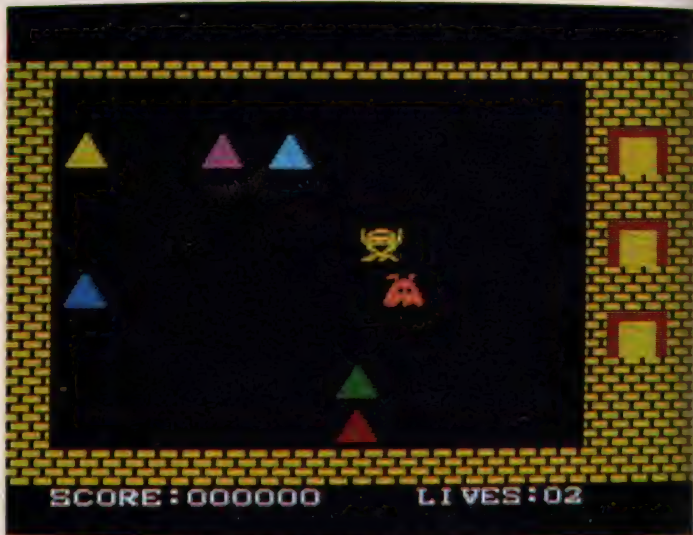
ROM

16K 4,900円  
システムソフト

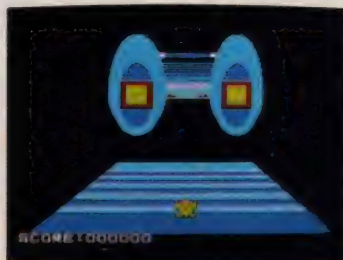
いつか頭は大混乱!?  
アメリカ生まれの本格パズルアクション。  
さあトライしよう！

「パズルパニック」は、形・色・音・数・運動といった多くの要素を組み合わせたアメリカ生まれの本格パズルゲーム。8種類のステージにそれぞれ2～6段階のレベルがあり、全部で36個ものオリジ

ナルパズルが楽しめる。もちろんレベルが上がることに難易度もアップ。意地悪なモンスターに捕まらないように、主人公のペニー君をうまく操作して各ステージのパズルを解いていこう。8種類の各ステージとも、クリアするためには決まった法則がある。その法則をいかに早く見つけ出すかが勝負のポイント。様々な関連性・法則性を見抜く力が必要なのはもちろん、記憶力や注意力なども要求されるゾ！



とにかくパズルがいっぱい。クリアするステージの順番もAからBへ進むとは限らない。



パズル パニック／知能指数ってアップするかな？「パズル パニック」って、やってるうちに、物を組織だてて考えたり、混乱した物を分解して考えたりすることの基礎的な訓練ができます。だって、絶えず考えたり、覚えたり、想像したりするゲームって、結局楽しんで遊んでいるうちに頭がグングン活性化しちゃうんですね。(システムソフト)





迷路ではマップを作りながら出口を見つける。さらにパワーチップで性能アップしよう。

## ガーディック

ROM

8K 4,900円  
コンパイル

キミはこのスピードについていけるか!?  
頭脳も必要なシューティングゲーム!!

地球暦2813年。侵略を続ける惑星ガリアムの地下組織・ゴースの恐るべき軍勢力の前に、地球は壊滅の危機に瀕していた。残りわずかな希望を抱き、戦いを挑んだ人類は、見事ゴースを太

陽系外に追いやった。しかし時すでに遅く、ゴースの魔の手は無人島の地下深くに巨大な基地を構築していたのであった。残された人類は、その英知を結集し、戦闘機ガーディックを完成させた。人類の夢と希望を託し、ガーディックは今、ベースへと旅立った……。112画面を超える戦闘シーン。そして広大な迷路がキミを待ち受ける。戦闘シーンに隠された秘密を解き、次々と現われる敵を打ち崩そう!

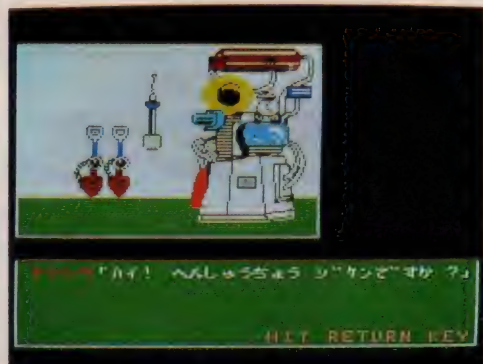


ストーリーは火浦功「日曜日は宇宙人とお茶を」をもとに展開。コミカルで楽しさ抜群。

デーブ

32K 5,000円  
ソフトスタジオWING

楽しさあふれるコミカルSFアドベンチャー。  
大笑いしながら、感動してくださいませ!  
特ダネ命! 腕にほり込んだ刺青はダテじゃない。主人公の山下君は特攻精神あふれる快男児。ネコマタジャーナルの事件記者なのだ。今日も今日とて、カメラマンのサトルと飛ばすぜハイウェイまっしぐら。マッドサイエントリスト・豪田みのりの発明なる4大装置を利用して、特ダネを探そうというわけなのだ。ところが、アリヤさ、突然にアンドロメダM3899星人の地球侵略が始まったから、サア大変! ストーリーは大爆笑のうちに地球から宇宙へ、さらには異次元へとフツ飛んで行く。随所にアニメ的手法を取り入れて楽しさ倍増。スチャラカSFアドベンチャーの始まりだい!



日曜日に宇宙人が……?



スカーレット7/緊急指令が出た。キミの任務は敵の制空権を奪取して、秘密兵器、スカーレット7を輸送すること。5種のボディ、5種の翼、足まわり、3種の砲、6種のエンジン、3種のミサイルを順次選択して、敵の攻撃を想定して最強の輸送機を作ろう。その他にもうれしい機能、隠れキャラもあるよ。(東芝EMI/高橋)



ボディ、足まわり、エンジン、武器、ミサイルなどをセレクトして戦闘を開始するのだ。



## スカーレット7

ROM

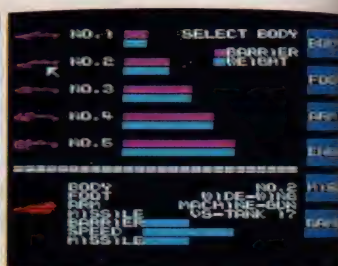
8K 4,800円  
東芝EMI

(7月23日発売予定)

ボディサイズから武器まで、すべて自分で選ぶニュータイプのシューティング!

時は21世紀初頭、UC(世界暦)元年。世界はNUN(新国際連合)とUSE(地球連邦)の2つの陣営に分裂して、その対立は激化の一途をたどっていた。そしてUC 20年。ついに第3次世界大戦

がはじまった。戦いは熾烈をきわめ、多くの都市と数えきれない生命が失われた。やがて戦局は重大な局面を迎える。USE側が最新の大型兵器の開発に成功したのだ。NUNは特殊工作部隊を潜入させ、そのデータの入手をにがてしたが失敗してしまう……。この緊急時でのキミの使命は、味方が捕われている前線に新兵器スカーレット7を輸送すること。武器など選択可能な攻撃輸送機を駆使して敵を撃退しよう。



## MSX2 信長の野望

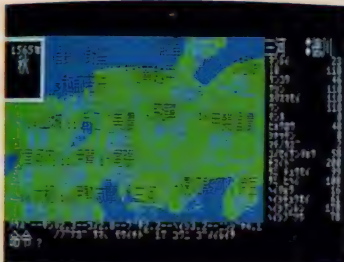


メインRAM64K  
VRAM64K 7,800円  
光栄

舞台は群雄割拠する戦国時代の真っ只中。壮大なるシミュレーション・ウォーゲーム。

美濃の斎藤道三、越後の上杉謙信、甲斐の武田信玄、駿河には今川義元。そして、三河に徳川家康といった武将たちが力を競い合った日本史上最大の戦国時代。弱少尾張を率い天下統一を

夢み、実現した織田信長は戦士の天才。キミは今、信長となり天下統一を目指すさねばならない。時は1560年の春からスタート。画面には日本の中部地方を中心とした地図が表示され、ここに17の国と17人の戦国大名の名が印されている。この17人の戦国大名の名をすべて織田に変えることが目標だ。ログインロングセラー賞などを受賞したシミュレーション・ウォーゲーム。漢字表示も増え、MSX2版で再登場だ。

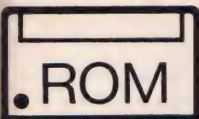


命令により戦略を進めていく。この命令は春夏秋冬の各季節に一度づつ出すことができる。

MSX2 信長の野望/不朽のロングセラー「信長の野望」が、ついにMSX2で皆様にお会いできるようになりました! MSX版に比べてグラフィックも充実し、「ちょっとウルサイズ」の方にも絶対、納得していただけるはずなのです。人名・地名も漢字表示になって気分一新! 戦いの天才とうたわれる「信長」になりきってください。(光栄 営業部)



## ザナック

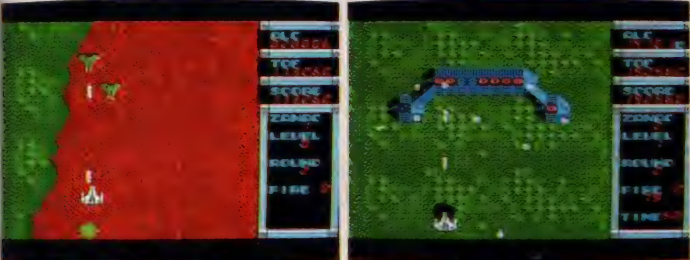


8K 4,900円  
ポニー

機は熟した。最新迎撃機ザナック発進せよ。  
機械化軍団の魔手より地球を守りぬくのダ！

5月号インフォメーションですてに紹介したシューティング・ゲーム「ザナック」。発売時期が遅れ、画面が大幅に変更になりましたので、この際もう一回紹介しちゃう！ みなの方、耳を傾けてください。時はAD3276年。数個の惑星より巨大な謎の物体イコンが発見された。科学者たちは解明を試み

るがイコンはあらゆる工具を受けつけず、ついには自爆してしまう。その後より出現した謎の機械化兵器群。イコンは機械化防衛システムのセンサの役目を果たしていたのだ。次々と破壊されていく地球コロニアム。地球軍が誇る最新迎撃機ザナックに乗り込み、機械化軍団と戦うことがキミの使命だ。



ザナックは通常兵器の他に特殊兵器を持つ。さらにパワーチップを取れば威力倍増！



## ソフトの問い合わせは直接メーカーへ

メガロムの登場もあって、一層充実して来ましたMSXソフト。毎月、気になるソフトが次々と開発されています。編集部宛に読者からソフトに対する問い合わせが多く寄せられていますが、具体的なことは答えられぬこともあります。ソフトインフォメーション(P153~P160)等で紹介しているソフトについてお知りになりたいことがありましたら、直接メーカーへお問い合わせ下さい。尚、次号(9月号)より新作ソフトの発売予定日がひとめでわかる便利な「ソフトインフォメーション・カレンダー」を設けます。ソフトメーカーのイベントなども合わせて記載していく予定です。

## MSX2 顧客管理「あきんど」(漢字版)



メインRAM64K /VRAM128K 15,800円  
ソフト&ソフト

顧客管理が合理的にしかも正確に行なえる。  
「あきんど」シリーズに便利な漢字版が登場！

顧客管理に威力を発揮する「あきんど」シリーズに便利な漢字版が登場。「かな版」ではできなかった漢字入力。氏名や住所・メモなどで可能になった。ただし対応ハードは、松下のFS4700(またはFS4500+FDD)向きの仕様になっている。その他FS5500+漢字プリンタ、またはMSX2+松下の単

漢変換ROM(文節変換ROMを組み合わせておきたい) +漢字プリンタによる組み合わせでも動作可能。漢字入力はカーソルやスペースキーなどの簡単操作でOK。検索機能は各項目を複合的に指定できるので、売り込みやダイレクトメール用住所を打ち出す時、対象者を確実に絞り込める。



MSXが初めての人でもすぐに使いこなせる。個人データは300人(世帯)まで収録可能。



※ソフトの内容や発売については直接下記の開発および発売元へお問合せ下さい。

- 株エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿8-20-2 新宿アイビル7F..... ☎ 03(366) 4251
- カシオ計算機株 〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル..... ☎ 03(347) 4811
- 株栄光 〒223 神奈川県横浜市港北区日吉本町1876..... ☎ 044(61) 6861
- コナミ株広報宣伝課 〒102 東京都千代田区九段南2-9-1 堀之内ビル5F..... ☎ 03(221) 6661
- 株コンパイル 〒732 広島県広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交1005..... ☎ 082(263) 6006
- 株システムソフト 〒815 福岡県福岡市南区市島2-14-7..... ☎ 092(521) 0337
- 株ソフト&ソフト 〒571 大阪府門真市ひえ島155-1..... ☎ 0720(82) 6866
- ソフトスタジオWING 〒870 大分県大分市金池町4-9-26 新光ビル1F..... ☎ 0975(32) 3929
- 東芝EMI株 〒107 東京都港区赤坂2-2-17..... ☎ 03(587) 9145
- 日本ビクター株 インフォメーションセンター 〒100 東京都千代田区霞ヶ関3-2-4 霞山ビル3F..... ☎ 03(580) 2861
- 株ポニー PONYCA企画部 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビル3F..... ☎ 03(265) 6377

MSX2顧客管理システム「あきんど」(漢字版)「せっかく作った顧客台帳が、なんの役にも立たなかった!」「MSX2があるんだけど、仕事に使用できないかな?」なんて方はいませんか? そんな方はこれを使ってください。ビジネスソフトなんていう堅苦しい物じゃありません。メニューを選択し、データを入力するだけです。複雑な書式設定やファイル管理はありません。さあ、いちばんのお得意さんから入れてみてください。(ソフト&ソフト 製作部/千代)

ザナック/人類が迎えた最大の危機。このピンチを救えるのは、キミの操縦する最新型戦闘迎撃機ザナックだけ……。手に汗握らずにはいられないAI搭載熱血シューティングゲームの登場です。今までのシューティング物では飽き足りないゲーム・フリークのキミをも、絶対に満足させる自信作。ぜひ一度チャレンジしてください。(ポニー/企画)



ボクの仕事は先生。暇さえあれば本を読むか英語の勉強をしています。」「英語のほかには何の才能もない。人間、何かひとつ才能があれば、生きていけるもんだなあ」友だちはそういつてあきれています。また元来、いい加減でなまけ者にできていますので、何をやるにしても好きな方法、おもしろい方法を追求する傾向があるようです。けれども好奇心は人一倍。先頃も「勉強専用パソコン開発へ」という新聞の記事を見て、CAIに対する興味がムクムクと頭を持ち上げてきました。今回のCAIクリッピングでは、4月に開かれた「CAI & ニューメディア・ショー'86」を訪ねて、最近の成果と今後の見通しを探ってみました。ボク自身の希望も含めて、厳しい目で報告します。

# CAI&ニューメディア・シミュレーションの雑感

酒井邦秀

## ドリル型とチュートリアル型

教材ソフトには、大まかにいって、ドリル型とチュートリアル型があります。簡単に説明すると、ドリル型は授業の内容をどれだけ理解できたか、またどこか理解できていないかをテストします。一方チュートリアル型は、授業の内容を入口から順に説明していくためのソフトです。実際にはこの方式のソフトにも、そこまでの説明を理解したかを確かめる設問がついているわけで、前者との明確な違いはありません。

ドリル型については、市販の教育ソフトでよく知られていると思いますので、ここでは詳しい説明は省きますが、「出題—誤答—ヒント—正解—出題」というステップを踏むのが普通です。

この進み方にとくに文句はありません。今のところすべては、生徒のさまざまな解答をソフト側がどこまで予想しているか、それぞれのステップが適切な内容になっているかどうかにかかっているといえましょう。

チュートリアル型では、私立城北埼玉高等学校の山路進先生が、講演の中で発表されたソフトに目を開かれ、いろいろと考えさせられました。山路さんは化学の先生で、例に出された教材は「酸化数の決め方」を説明するものでした。この教材のそれぞれの画面にはまず説明があり、最後に設問が出されて、生徒が自分の理解を確かめるようになっています。ここで間違えると、その間違いを直す画面にプログラムの実行が移ります。つまり「学習者の成績や学習状況に合わせて（画面が）分岐するように」設定されているわけです。

## 生徒の輝きを見分けるには

さて、山路先生のお話で考えさせられたのは、次のふたつの点です。

ひとつはこの「酸化数の決め方」という題材に対して、山路先生が200もの画面を用意したという点でした。その熱意もさることながら、これは大変な時間と労力を必要とします。「酸化数の決め方」だけで200もの画面を作成するとなると（作成作業を手助けするソフトを「コースウェア作成支援ソフト」といいます）、高校の化学全体ではいったい何時間かかるでしょうか。社会には？ 英語には？ 気の遠くなるような話です。山路先生は化学全体のコースウェアを作り上げるには、5年や10年のはかりそうだといっていました。またそのためには、先生方をつなぐネットワークがどうしても必要になりますが、これは後で取り上げることにします。

もうひとつ目を開かれた点は、このように200の画面でできた網の目を、生徒がそれぞれの理解度によってたどっていくと、50人ほどの生徒のうち誰一人同じ経路を通った生徒はいなかったということです。そして山路先生のお話では、それぞれの生徒がたどった経路を追跡していくと、生徒がどういった考え方してどこでつまづいたか、ということがとてもよくわかるといいます（この分析を行うソフトはAnalyzerと呼ばれます）。

ボク自身の経験からすると、教壇に立って黒板を使って説明したり、指名して誰かに答えさせて授業を進めてい





った場合は、山路さんのように細かなところまで生徒を把握できないのが普通でしょう。黒板を使った「普通の授業」では、目の前の生徒たちがひとつひとつの要点をどこまで理解しているかはわかりません。山路先生のようにAnalyzerを使えば、ひとりひとりの生徒が持っている輝きを見分けることができるのかもしれません。

## 教材作成と 学校管理

ソフトについては、他にもいろいろ展示されていましたが、その中からさきほど出てきた教材作成支援ソフトと、「学校管理支援ソフト」について少しだけ書いておきましょう。

教材作成支援ソフトは、ワードプロセッサやデジタイズを使って、教材を作る手助けをするソフトですが、設定、ヒント、分岐などの骨組みがすでに組み込まれていて、どういう形式の教材を作るかを選べば、後は入力を繰り返すだけで教材ができていくはずになっています。これは各社のブースで売り込んでいましたが、簡単に試してみようというわけにはいかなかったもので、くわしくは報告できません。またいつかということにします。

「学校管理支援ソフト」については、実は名前もさだかではありませんが、簡単にいえば成績処理や生徒ひとりひとりの「管理」、教室と図書館と保健室の間の情報移動、父兄への連絡、その他さまざまな「事務」処理をコンピュータで片づけ、先生の負担を軽くしようということのようです。

そうした処理の中には、確かにコンピュータに任せてしまいたいものもありますが、問題もありそうです。

CAIそのものについても、コンピュータに神聖な教育を任せるとは何事かといった拒否反応があります。ましてや学校「管理」プログラムとなれば、校長や教育委員会が管理強化に使うのではないかという心配が、すぐに頭をもたげてくるでしょう。学校内の「事務」処理には、教育そのものの境界線があいまいで、どこからが「事務」

でどこからが「教育業務」なのかはつきりわかりません。ある先生は学期末の成績を事務処理と考えると完全にコンピュータにまかせ、プリントアウトしたものをそのまま生徒に渡すかもしれません。また、成績を知らせるときは気持ちがこもっていなければいけないという、ペンでひとりひとりの成績表を、ていねいに書き込んでいく先生もいるでしょう。

さらに先生方が作る教育資料が、みんな同じ形式で中央のコンピュータに保管されるようになれば、資料の内容が簡単にのぞけるようになります。教員組合の先生が資料に暗証をつけて、教育委員会が校長や教頭を集めて、暗証破りのテクニックを教える講習を開くといったことも、考えられなくはありません。

## ビデオディスク やCD-ROM

ハードウェアでボクが一番期待していたのは、他ならぬCD-ROMでした。けれども残念ながら今回は出品なし。わずかにVHDディスクを使った、セールス用や社員教育用の装置があっただけでした。ただこれはこれでなかなかの出来で、たとえば自動車のエンジンのメンテナンスを説明したソフトでは、ディスプレイの画面の説明を見たいところを触るだけで、そこが拡大され、各部分に必要な作業が画面と音声で開設されるという具合です。

これだけでもずいぶん夢はひろがります。たとえば、山路先生の化学の教材ソフトにこれを組み込んだら、かなり楽しい勉強ができそうだと思います。でもレーザーディスクやCD-ROMの持つ可能性は、こんなものではないはずです。需要さえあれば、今すぐにもさまざまな応用ができるに違いありません。早くたくさんの人が「勉強」そのものの楽しさに目覚めて、野次馬精神こそすべての人間活動の源という、一大信念を持ってほしいものです。少々話が脱線しましたが、これはCAL(Computer-Aided Learning＝コンピュータを使って生徒が自分か



☆INTAR☆

ら学習すること)にからめて、もう一度書いてみたいと思います。

## CAIをネット ワークに

というわけで、期待のCD-ROMはなかったものの、立派にかわりを努めて、派手さを競っていたのが「クラスルームCAIシステム(シャープ)」とか、「ネットワーク教授システム(西日本コンピュータ)」と呼ばれる装置でした。

これは一言でいえば、語学のLL教室にコンピュータをずらっと並べたものの、ということになるでしょう。教室の一番前には、先生のためのコンソールがど〜んと大きな顔で置かれ、そこからクラス全員のコンピュータの使用状況や学習の進度を見守ります。もしキーを押し違えてもたもたしている生

徒がいれば、そばに行って指導し、模範的な生徒がいれば、みんなよく見ろと、その生徒の画面を他の生徒に見せたりするのも可能なのです。

いかがですか? おもしろそうですね。もしそう思うなら、あなたは先生になるのがよいかもしれません。というのも、これはどちらかといえば、先生のための巨大装置だからです。もちろん生徒ひとりひとりに「リアルタイム」で目が届くというのはよいことで、最終的には生徒のためになるはずで、けれども、生徒が相手をしなければいけないのが目の前のコンピュータただ一台という点は、「スタンドアローン型」の、他のコンピュータとつながっていない、コンピュータを並べただけの教室とかわりません。ですからボクたちは、まだまだ一台のコンピュータの生かし方に、力を注ぐべきなのではないでしょうか。



## 先生同士をつなぐもの

今のハードの話は、教室内のネットワークの話でもありましたが、ここではもう少し規模を拡げて報告します。

教室の中では生徒と生徒、先生と生徒のネットワークで結ばれますが、目を外へ向けると、たとえば違う学校の生徒同士とか、先生や生徒が外部のデータベースとつながるといったこともあります。「コンピュータと教育（佐伯胖著、岩波新書）」には、日本の大学の研究室とアメリカの大学の講義室を、コンピュータで結んだ実験が紹介されています。

しかしここでは、CAI & ニューメディア・ショーで見かけた、先生同士のネットワークに話を絞ることにします。

ソフト関係の報告のところで紹介した、山路先生の教材作成を見てもらうように、教材ソフトの作成には大変な時間と労力がかかります。どうしてもたくさんの先生がお互いに連絡を取り合い、知恵を寄せ合って良質のソフトを増やしていくしかないのです。もちろん、ハードやソフトのメーカーの

協力も欠かせません。

まさにそうした情報交換を目指して、財団法人学習情報研究所という団体が活動をはじめていて、ショウの会場の片隅にテーブルをふたつ並べていました。ブースともいえないこのコーナーは、見過ごした人も多かっただろうと思いますが、本当なら入口の正面か会場の真ん中にてんと控えて、こうしたショウの中心的役割を果たしていなければならないはずで、今後CAIの主役とはいかないまでも、裏方としてだれもが頼りにするようになるのが、こうした連絡団体だからです。

## 受験情報を提供する

もうひとつネットワークを紹介しておきます。なんだかんだいっても、CAIも最終的にはここを目指すことになってしまうかもしれない、あの「予備校ネットワーク」「受験勉強CAI」です。福武書店が計画した一大CAIネットワークは見られませんでした。河合塾とZ会が参加したものは見えました。

河合塾の方は受験情報、つまり各大学の最低合格点や、それと比較してそ

れぞれの生徒が合格する確率などを、地方の高校でも居ながらにして知ることができるといえるものです。ボクの見るところ、福武書店のネットワークに対抗するものとしては、こういった受験情報ネットワークが最右翼ではないでしょうか。

Z会の場合は、まだコンピュータによるネットワークにはなっていません。でも「東大合格者の60パーセントが当会の通信添削経験者」と自慢するZ会のこと、いつかはネットワークを作りたいと思っているでしょうし、少なくともフロッピーを使った通信添削くらいは、すぐにも開始するのではないのでしょうか。

たとえZ会の受験勉強のネットワーク化はもっと先になるとしても、これから先、受験というものが次第にCAIの鬼つ子的存在になっていくのは、避けられそうもありません。ここでもまた、CAIはCAIを越えた力に流されてしまうのです。

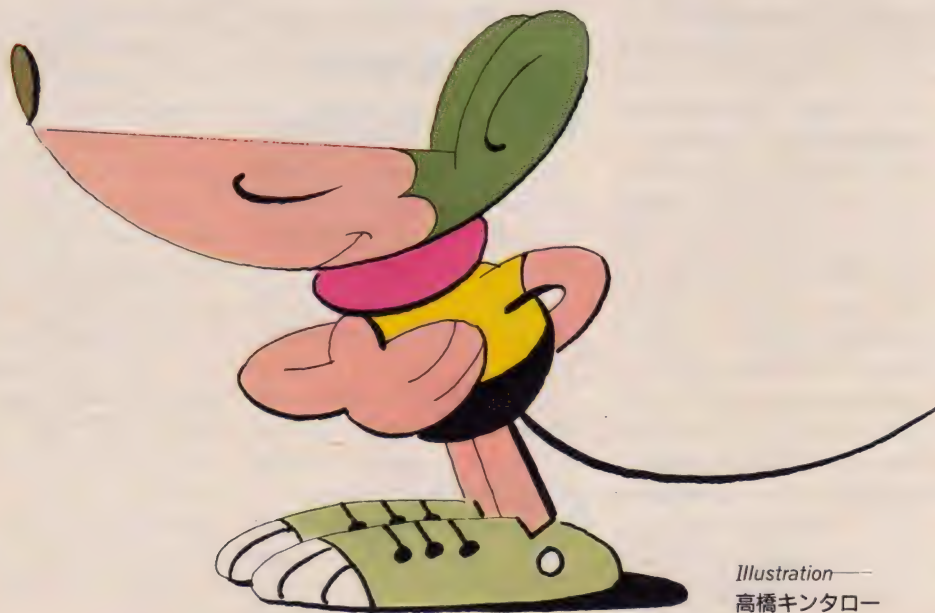
## CAIに明日はあるか

最後がくらくら～い受験の話になったので、見出しまで暗くなってしまいました。でも、コンピュータを使うようになったからといって、いじめも受験地獄もかわるはずはないでしょう。学校管理ソフトの普及で、学校での勉強がハードになったり、楽しいはずのパソコンを前にして、後ろから「ゲームばかりやってないで、期末試験のフロッピーもロードするのよ」なんていわれる日は近いのです。

明るい話で終わろうと思うのですが、それにはどうしても現実を離れて、夢を見なければならぬようです。

そこで先ほどちらっと出てきたCAL。さらにCD-ROMやレーザーディスク、そして外国とのコンピュータ通信や机も壁もない学校が加われば、もうこれは地上の楽園です。

でもこれはこれ、それはそれ。今回のCAI & ニューメディア・ショーの報告とは離れてしまうので、またの機会に残しておきましょう。

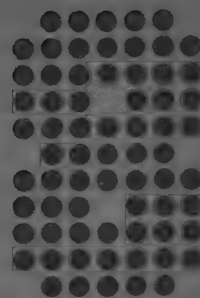


Illustration—  
高橋キンタロー

CAI  
Clipping



# TECHNICAL AREA



マシン語プログラミング入門  
デジタルクラフト  
MSXテクニカルノート  
テレコンクラブ



by J. K. 11  
1986.5.26



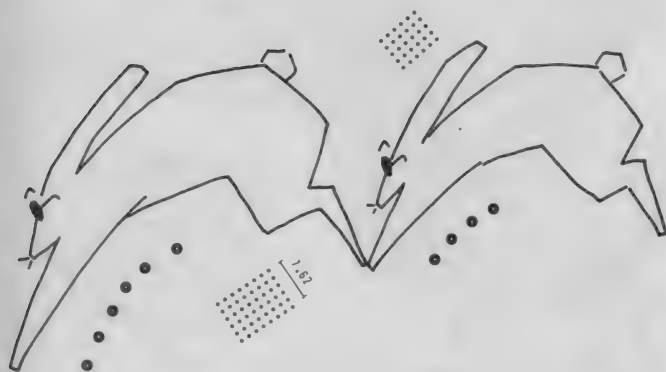
# マシン語 プログラミング 入門

その5

## マシン語の命令体系とロード命令

ゆずりはら ながひさ  
**桐原 長寿**

今月からマシン語の命令を、順番に解説していきます。その第一回として、今回はマシン語の概念と、ロード命令について取り上げます。先月号で発表したマシン語モニタを使った実験もありますので、是非ともモニタプログラムを用意して読み進んでください。



### はじめに

CPUには、図1のようなレジスタが内蔵されています。これらのレジスタは、メモリと同じ働きをするのですが、CPUに内蔵されているため、レジスタと呼んで区別しています。

これらのレジスタにはそれぞれ名前があり、プログラムの用途によって使い分けられます。たとえばAレジスタは演算用に、Bレジスタはカウンタダウン用に、といった具合です。このような使い分けがなされるのは、CPUの命令体系によるものです。どのレジスタも基本的には同じなのですが、ある種のプログラムにはどのレジスタが使い易いのかを考えると、自然に使い分けがなされてきます。この使い分けにはある種の定石がありますが、これはマシン語に慣れるにしたがって、わかってくると思います。

MSXのCPUは、レジスタの種類が多いことがひとつの特徴になっています。これらのレジスタを、どのように活用できるかがプログラムの鍵といえるでしょう。

### 8080とZ80

CPUには、Z80というLSIが使用されています。このLSIは8080というCPUを拡張したもので、命令体系の基本的な部分は8080のものです。図1の点線のワケ内のレジスタが、8080のレジスタです。Z80はさらにレジスタを追加、強力なCPUとして命令数も大幅に追加して登場しました。

つまりZ80の命令体系は、8080の命令体系を基礎として拡張がなされているわけです。拡張されているマシン語は、16進数でCB、ED、DD、FDからはじまりますので、簡単に見分けることができます。Z80は8080を包みこむような型で登場したCPUで、8080時代のソフトウェアがすべて使用できるため、広く普及したといえるのです。

また最近では、Z80をさらに拡張した64180というCPUも登場しました。ビクターの「HC-90、95」に搭載され、ターボモードと呼ばれているのがこれです。MSXの互換性を考えた場合、64180の拡張部分が使えないなど

図1 Z80 CPUの内部レジスタ



イラスト▶村田頼子/レイアウト▶日本クリエイト



のデメリットはありますが、今後注目されるべきCPUのひとつでしょう。

Z80というCPUが登場して、コンピュータが大変普及しました。Z80は10年前には数万円していましたが、現在では500円程度で売られています。それだけポピュラーなCPUということです。MSX以外のコンピュータに

も、多く使われていることは、前にお話したとおりです。他のコンピュータとMSXとの違いは、ハードウェアの構成が異なるために、ディスプレイなどのコントロール方法が違っていることだけです。マシン語のプログラムの考え方は、Z80というCPUを使っているならすべて同じです。

## Z80の命令体系

Z80は図1のようなレジスタを内部に持っています。またCPUの外部には、メモリとI/Oが接続されるようになっています(図2)。CPUが持つ命令は、内部のレジスタと外部のメモリおよびI/Oとの間でデータを移動したり、データに演算などの処理をする命令が基本となっています。その命令はすべて、ニーモニックという記号で表示することができます。マシン語は、メモリに記憶することのできる姿が本当の形なのですが、私たちが見ると混乱してしまいますので、わかりやすい記号としてニーモニックを使用しています。

命令の種類は大別すると、

データ転送命令

演算命令

分岐命令

の3つに分けられます。

### データ転送命令

データ転送というのは、レジスタからレジスタへデータを移動したり、メモリからレジスタにデータを移動することをいいます。またI/Oに対する入出力も、広い意味でデータ転送にあたります。この命令群で使用されるニーモニックは、LD、EX、OUT、INなどです。

### 演算命令

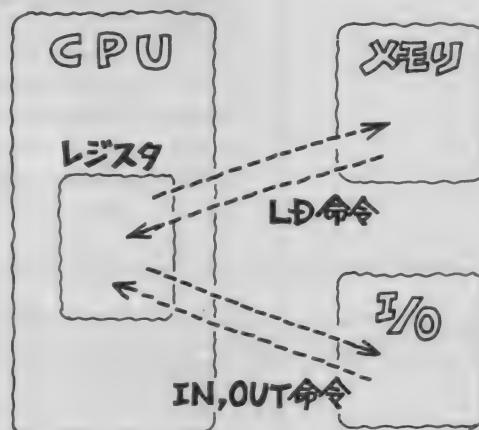
演算命令には、足し算や引き算のよ

うな算術演算と、ANDやORなどのデジタルに関する処理をするための、論理演算があります。この命令群で使用されているニーモニックは、算術演算がADD、SUB、SLAなど、論理演算にはAND、OR、XOR、RLCAなどが使用されています。

### 分岐命令

分岐命令は、プログラムの流れを分岐して変更する命令です。この命令では、ある条件で分岐するものと、無条件に分岐するものがあります。前者は演算命令といっしょに使用され、演算結果により分岐先を決定します。この命令群で使用されるニーモニックは、

図2 データの移動



◎ メモリおよびI/OはCPUのレジスタとのデータ転送命令で結ばれています。

JP、JR、CALLなどです。

命令を大きく分類すると、以上のようには3つに分けられます。またプログラムは、転送→演算→分岐というパターンでできているといってもよく、どんな命令を組み合わせるかが、プログラミングのポイントとなります。

今回はデータ転送命令のひとつである、LDというニーモニックを例にとって、解説していきましょう。

図3 主な命令一覧

使用される主なニーモニック		
データ転送命令	LD	8ビットロード、16ビットロード
	LDI, LDIR	ブロック転送
	EX	データ交換
	IN, OUT	データ入出力
演算命令	ADD, SUB, INC, DEC	算術演算
	AND, OR, XOR, SRL	論理演算
分岐命令	JP, JR, DJNZ	プログラム分岐
	CALL, RET	サブルーチン分岐



## ロード命令

LDというニーモニックは、ロードと読みます。ロードというのは「転送せよ」という意味で、英単語のLOADを簡略化して表しています。アセンブラを使って表記するときには、

LD A, B  
と書きます。この意味は「BレジスタのデータをAレジスタに転送せよ」ということです。

もしBレジスタに「8」というデータがあるとすると、この命令を実行すればAレジスタも「8」になります。このときBレジスタは変化しないで、

「8」のままです。

LDという命令は、レジスタ同士やレジスタとメモリの間で、データの転送を行うものです。たとえばCレジスタからHレジスタにデータを転送するときには、

LD H, C  
と書きます。ここでよく注意していただきたいのが、カンマの後が転送元で、カンマの前が転送先であることです。このことを、うっかりしていると反対に書いてしまい、動かないプログラムになってしまいます。

LD命令には転送するデータが8ビットのものと、16ビットのものとがあります。16ビットは次回で取り上げますが、メモリにして2バイト分を同時に転送する命令です。CPU内部のB、C、D、E、H、Lのレジスタは、8ビットのレジスタですが、組み合わせによって16ビットレジスタとして使用することができます。この組み合わせはBC、DE、HLの3つです。つまりこれらのレジスタは、別々に使えば8ビット、2つを組み合わせれば16ビットレジスタということになります。

たとえばBCレジスタの16ビットデータを、HLレジスタに転送するには、

LD HL, BC  
と書きます。この働きは、  
LD H, B  
LD L, C  
と同じことになるのですが、一度で16ビット分のデータを転送できることが利点です。

### メモリデータの転送

メモリとのデータ転送は、メモリ自身が8ビットのデータを持つのですが、アドレスは16ビットで与えなければ、特定のメモリを指定することができま

せん。

たとえば1234H番地のメモリのデータを、Aレジスタに転送するには、

LD A, (1234H)  
と書きます。アセンブラでカッコを使うと、カッコ内のアドレスが指定するメモリのデータということになりますので、(1234H)は1234H番地のメモリの内容を意味しています。「H」がついているのは、1234が16進数であることを意味するためです。

さらにメモリのデータを転送するには、次のような方法があります。まずHLレジスタにメモリのアドレスを転送しておきます。このとき、HLレジスタは16ビットレジスタとして使用しますので、メモリのアドレスを記憶することができます。

LD HL, 1234H  
これでHLレジスタに1234Hがロードされました。次に、

LD A, (HL)  
を実行すると、HLレジスタが指定するメモリのデータを、Aレジスタに転送することができます。間接的な方法でメモリのアドレスを指定しますので、インダイレクト・アドレッシングといえます。

つまり、メモリからデータを読み出すには、メモリのアドレスを16ビットで与えなければなりません。その方法が、いろいろとあるわけですが、この他にも、インデックス・レジスタを使う方法などがありますが、また別の機会に説明したいと思います。

### マシンコードを求める

ニーモニックで書いたものは、すべてマシン語としてマシンコードを求めることができます。一番簡単な方法は、図5のような表を使う方法です。今回は8ビットに関するLD命令についてのみ、表になっています。

この表をみると、  
LD A, B  
はマシンコードが「78」ということ

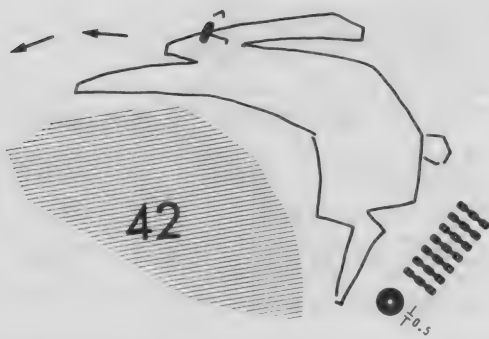
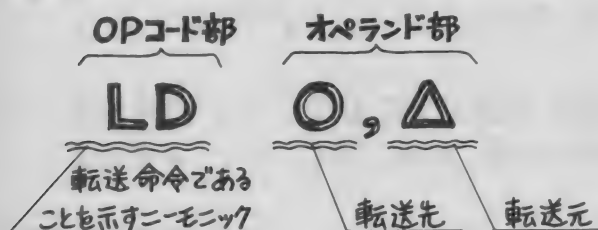


図4 ニーモニックの表記法

### LD命令のニーモニックの表わし方





がわかります。

LD A, (HL)

は「7E」という具合です。この他、「n」と書いてあるのは、直接数値の入るものです。たとえばBレジスタに54Hという数値を転送するには、

LD B, 54H

と書き、そのマシンコードは、「06 54」となり、2バイトのコードにな

ります。またメモリからレジスタへ転送する命令で、

LD A, (1234H)

は「3A 34 12」と3バイトのコードになります。16のデータをコードにすると、マシンコードでは上位バイトと下位バイトの順番が反対になりますので、注意してください。1234Hを表すコードの部分は「34 12」と

なります。慣れないと何か変ですが、これはこれで合理的にできているものなのです。

図5の表を見ていると、空白になっている部分がありますが、これらの組み合わせには命令は割り当てられていません。また、EDやFDからはじまるものは、Z80用に拡張された命令です。

図5 8ビットロード命令表

×	A	B	C	D	E	H	L	(HL)	(BC)	(DE)	(IX+d)	(IY+d)	(nn)	n	I	R
LD A, x	7F	78	79	7A	7B	7C	7D	7E	0A	1A	DD 7E d	FD 7E d	3A n n	3E n	ED 57	ED 5F
LD B, x	47	40	41	42	43	44	45	46			DD 46 d	FD 46 d		06 n		
LD C, x	4F	48	49	4A	4B	4C	4D	4E			DD 4E d	FD 4E d		0E n		
LD D, x	57	50	51	52	53	54	55	56			DD 56 d	FD 56 d		16 n		
LD E, x	5F	58	59	5A	5B	5C	5D	5E			DD 5E d	FD 5E d		1E n		
LD H, x	67	60	61	62	63	64	65	66			DD 66 d	FD 66 d		26 n		
LD L, x	6F	68	69	6A	6B	6C	6D	6E			DD 6E d	FD 6E d		2E n		
LD (HL), x	77	70	71	72	73	74	75							36 n		
LD (BC), x	02															
LD (DE), x	12															
LD (IX+d), x	DD 77 d	DD 70 d	DD 71 d	DD 72 d	DD 73 d	DD 74 d	DD 75 d							DD 36 d n		
LD (IY+d), x	FD 77 d	FD 70 d	FD 71 d	FD 72 d	FD 73 d	FD 74 d	FD 75 d							FD 36 d n		
LD (nn), x	32 n n															
LD I, x	ED 47															
LD R, x	ED 4F															

注・表中のnは8ビットのオペランド、nnは16ビットのオペランド、dはディスプレイメント(1バイトのアドレスデータ)をそれぞれ表します。



## ■プログラミングの実際

それでは、実際にマシン語モニタを使って、ロード命令がどんなものか、実験してみましょう。モニタを使って直接見ることのできるのは、メモリだけです。レジスタはそのままでは見られませんが、一度メモリに転送してきてから確認します。

### ■「実験1」

Bレジスタに54Hをロードし、そのデータをメモリのC010H番地にロードする。

まず、Bレジスタに54Hをロードします。

```
LD B, 54H
```

マシンコードは表から、「06 54」となります。次にメモリへそのデータを転送するには、2通りの方法があります。

そのひとつは、一度Aレジスタにデ

ータを転送してから、メモリへ転送する方法です。Aレジスタへ転送する理由は、Bレジスタのデータを直接メモリへ転送する命令がないからです。

```
LD A, B
```

```
LD (0C010H), A
```

と書きます。

もうひとつの方法は、HLレジスタにメモリのアドレスを設定し、Bレジスタからメモリへ転送する方法です。

```
LD HL, 0C010H
```

```
LD (HL), B
```

どちらの方法を使っても、結果は同じになりますが、ここでは前者の方法で考えてみたいと思います。プログラムは、

```
LD B, 54H
```

```
LD A, B
```

```
LD (0C010H), A
```

となります。プログラムの終わりには、

```
RET
```

をつけておきます。これはプログラムを一度動かしたら、モニターーチンへ

戻れるようにするためです。

マシンコードにすると、

```
06 54
```

```
78
```

```
32 10 C0
```

```
C9
```

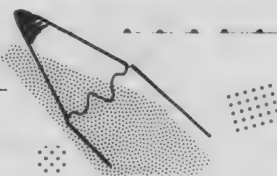
となりますので、メモリへ順番にプログラムを書き込みましょう。今回はC000H番地からはじめます。図6は、メモリのアドレスとマシンコード、そしてニーモニックを対応させたものです。その対応関係をわかっていただけるでしょうか。

マシン語モニタを使ってメモリに書くと、図7のようになります。プログラムを動かす前に、C010H番地の



図6 プログラムを作成

ADDRESS	MACHINE CODE	MNEMONIC	OPERAND	CO
C000	06 54	LD	B, 54H	
C002	78	LD	A, B	
C003	32 10 C0	LD	(0C010H), A	
C006	C9	RET		
C007				





データを確認しておいてください。すでに54Hになっていたら、00Hにクリアしておいてください。

モニタのGコマンドでプログラムをスタートします。スタートするアドレスは、C000H番地です。

アッという間もなくプログラムの実行は終了しますので、もう一度C010H番地のデータを確認してください。ちゃんと54Hのデータが転送されているはずです。

## 最後に

マシン語について、モニタの使い方やプログラムなどでわからない点がありましたら、編集部宛てにご意見をお寄せください。ただなんとなくわからないというのでは、ご返答ができませんので、できるだけ具体的に書いてくださるようお願いいたします。

また、この連載で扱う数値で、マシ

ンコードとして記載されているものは、すべて16進数です。「H」という添字がなくても、16進コードということで解釈してください。また二一モニックとともに書かれている数値は、アセンブラ表記に準拠していますので、「H」の添字があれば16進数、なければ10進数ということになります。

今回はロード命令の続きとして、16ビットロード命令を予定しています。どうぞ楽しみに。

## ●お詫と訂正●

先月号の記事中、167ページ掲載の簡易モニタプログラムに誤りがありました。290行のAL=ALMOD256を、AL=ALMOD256に打ち直してください。これによりチェックサムが、正しく算出されます。

また、同号217ページ掲載の、オールマシン語・モニタプログラムにバグが見つかりました。以下のように訂正してください。

DB0D番地のデータ「47」を「4F」に、DB15番地のデータ「B0」を「B1」に。各行末のチェックサムは「A3」が「AB」に、「3B」が「3C」に、それぞれ変更されます。

これにより、F4キーによるアドレス指定中に、カーソルキーを使ってアドレスを打ち直しても、間違ったダンプリストが表示されるなどのトラブルはなくなります。

図7 データ転送を実行







168



式という方式で音声合成をするものです。これは読んで字のごとく、音の素になる断片が最初から組み込まれていて、その断片の組み合わせによって音声が発生するものです。この方式は、先の2つの方式の中間に位置する方式といえます。この音楽片合成ICの仲間には、外部から簡単なデータを与えてやることで、いろいろな言葉を発音してくれるものもあります。こういったICはいずれ機会を改めて紹介することにしましょう。

さて、今回使用するSVM9300は、あらかじめ内部に記憶された特定の音声パターン(文章)のみを発音するものです。本来はメーカーが自社の機械に組み込むための音声デモンストレーション

専用ICなのです。特定の言葉しかしゃべれないので応用範囲は狭いですが、音声合成の実験が簡単にできすから、取り上げることにしました。

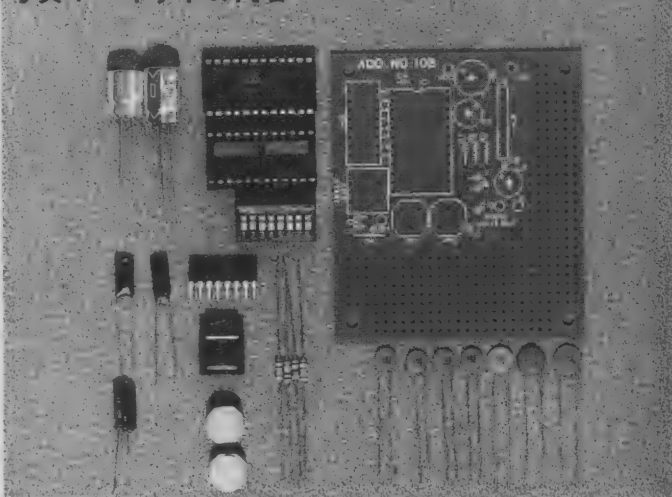
このICの内部ブロックは、図1のようになっています。まず、外部からしゃべる言葉を選択します。そして選択された言葉のデータ(どの音楽片を使うかのデータ)を選択し、そのデータによって音声信号を取り出します。ただし、この信号はデジタルなので、D/Aコンバータ回路でアナログにしています。複雑そうですが、これらはICの中に収められていますので、外からはスタートや言葉選択の信号を与えるだけで、簡単に使うことができます。

## SVM9300の動作

ところで今回の製作では、多くの部分を市販のキットを使って簡単にすませることができます。亜土電子工業や若松通商などから、SVM9300を使ったキットが発売されています。これらのキットは、MSXにつなぐ代わりにス

イッチがつかないようにしています。図2が全回路図ですが、このうち右側のアンプ回路は、すべて自作する場合にだけ必要になる部分です。MSXに接続するために必要な部分は、SVM9300の8、10、18~23までのピンで、

写真1 キットの内容

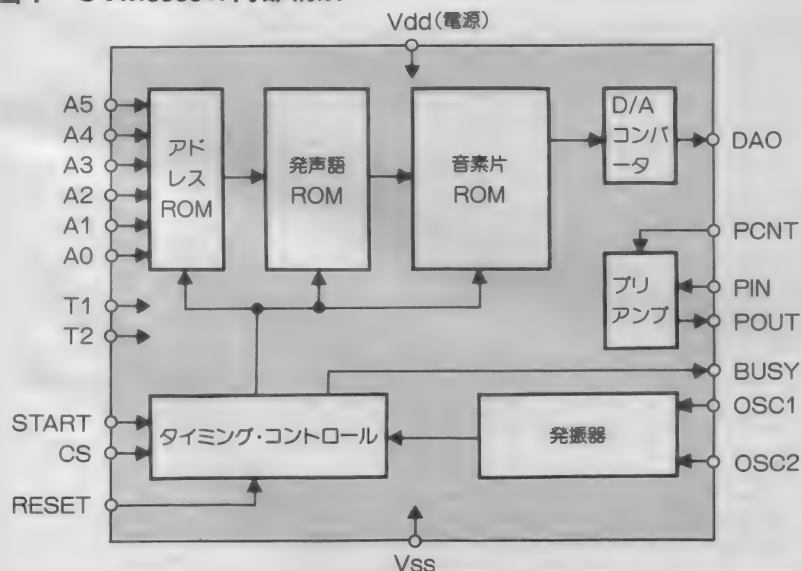


亜土電子工業のキットの内容です。このキットはプリントボードにフリーエリアがあるので、今回のように部品を追加するときに便利です。また、パワーアンプICが付いているので、比較的大きな音でしゃべらせることができます。

それ以外のものはキットの部品がそのまま流用できます。どちらを選ぶかは作る人の好みですが、市販のキットを流用すると細かい部品の購入が省略でき、また配線も楽になります。

音声合成IC・SVM9300は、24ピ

図1 SVM9300の内部構成



内部のブロック・ダイアグラムです。内部には、アドレス・データ(どの位置から発音するか)、発声語データ(どの音楽片を使うか)、音楽片データの3つを記憶しているROMが入っています。また、内部の発振器によって動作タイミングがとられます。各信号端子の意味は、本文を参照してください。





3番ピンはリセット入力です。電源

8番ピンはSTART入力で、Hレベルにすることにより、後で述べるA0～A5入力によって選ばれた音声パ

13番ピンは、D A O出力です。音声信号が出力されますが、波形に若干余



分な信号が含まれているので、簡単なフィルタを通してアンプ回路などに接続します。

16番ピンはPCNT端子といい、IC内部のプリアンプの動作補償を行うために0.47 $\mu$ FのコンデンサをVss間に接続します。これがないと、内部で発振するかもしれません。

18～23番ピンはA0～A5入力といい、音声パターンを選択するものです。このうちどれか1つだけをHレベルにすることで、IC内部で用意された音声パターンを発声します。なお、まちがった選択をするか、どれもHレベルにしない場合は、アラーム音(ビッピ)がセレクトされます。各入力と音声パターンの対応は、表2を見てください。

1番、2番ピンはTEST入力端子で、メーカーがICのチェックを行うために使用します。普段はオープン(無接続)にしておきます。また、5、9、11、17番ピンはNC(ノー・コネクション)で、内部でつながっていません。これ

もオープンにしておきます。

14番ピンは、Pre-Amp INです。このICは内部にプリアンプを持っていますが、その入力端子です。キットによっては使っていない場合があります。15番ピンはPre-Amp OUTで、内部プリアンプの出力端子です。

## 空きピンの処理

普通のCMOS-ICの入力ピンは、

## 製作にあたって

今回の製作は、キットを利用すると簡単にできます。ただし、キットではスイッチを使うようになっていますが、今回の製作ではこれは使いません。それ以外は同じですから、キットの人は説明書を見ながら組み立ててください。いずれにしても簡単な回路ですから、自作の人もしそんなに時間はかからないと思います。

製作に際して、とりたてて注意する

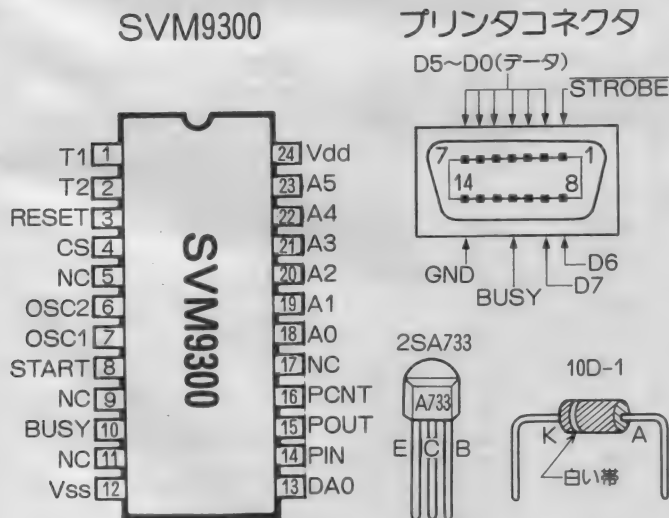
HレベルかLレベルのどちらかを保つ必要があります。未使用入力ピンをオープンにしてどちらでもないような状態にしておいてはいけません。場合によっては、素子の破壊につながります。しかし、SVM9300の入力ピンの場合は内部でプルダウンが接続されているので、未使用ピンはオープンにしておいても問題はありません。オープンにした場合、ICは入力状態をLレベルとみなします。

ことはありませんが、ICの向きや電解コンデンサの極性に注意してください。

MSX本体と音声合成ボードは、MSXのプリンタポートを介して接続します。ICのA0～A5とプリンタポートのD0～D5に、BUSY出力はプリンタポートのBUSYにそのままつながります。STR入力にはSTROBEをつなぎますが、プリンタポートのSTROBE信号は負論理なので、そのまま接続できません。そこでインバータを使ってもよいのですが、ここ



図3 部品の接続



SVM9300は上から見たところ。またプリンタコネクタは、MSXの外から見たところ。それぞれ間違えないようにしてください。なお、この他に電解コンデンサにも極性がありますから、パッケージの記号に注意してください。

表2 発声内容の種類

A0～A5の信号を設定したのち、STAR T信号によって発声します。内容は、このように5種類の言葉とアラーム音になっています。

発声内容	18～23ピンの入力状態					
	A5	A4	A3	A2	A1	A0
アラーム音(ビッピ)	L	L	L	L	L	L
いらっしゃいませ	L	L	L	L	H	L
毎度ありがとうございました	L	L	L	H	L	L
ご予約のお時間です	L	L	H	L	L	L
お時間です	L	H	L	L	L	L
ありがとうございました	H	L	L	L	L	L
	L	L	L	L	H	H





ではトランジスタをインバータとして使っています。

さて、これらの回路に使用する部品をまとめたものが表3です。

## 電源について

この基板に供給する電源について説明します。どんな電子回路にせよ、電源がなければどうしようもありません。ICの電圧範囲は3~5.5Vなので、この範囲の電圧を与えれば電池だろうが何だろうが構わないわけです。といってもプリンタポートの出力は5Vですから、これに近いものにしなければなりません。まず、最も手軽に使えるのが電池です。しかし、普通の乾電池は1Vあたり1.5Vの起電力があり、4

本用の電池パックを使うと6Vになってしまいます。また、3本では4.5Vです。そこで、5Vに近づくために乾電池を4本とダイオード1本を使うことにしました。

ダイオードには順方向電圧降下という特性があります。これはダイオードの材料や構造によって異なるのですが、ダイオードに電流が流れていると、そのダイオードの両極間にはほぼ一定の電圧が現れるというものです。普通のシリコンダイオードの場合、この電圧は0.6~0.7Vになります。つまりダイオード1本を直列に入れると、電源電圧を順方向電圧降下分だけ下げることができるわけです(図4)。6Vから0.7V下がれば約5.3Vとなり、5Vに近づけることができます。こんな、安直な方法もあるのです。また電池は嫌いだという人は、MSX本体のジョイスティ

ック・ポートなどから電源を供給してもらってください。このとき、もちろんダイオードはいりません。ただし、MSXからは2組の線がでることになります。

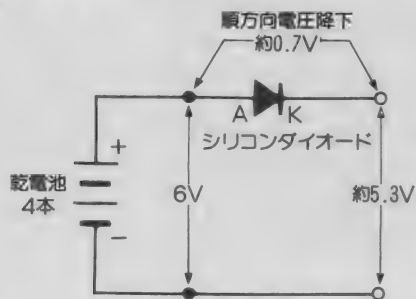
プリンタポートから5Vの電源がとれるようになっていればよかったのですが、しよせんはプリンタポートですから願う方が間違っているのかもしれませんが、多少の危険も顧みない人は、MSXを改造して、使っていないピンに電源を引出しておくといいかもかもしれません。そうすると、プリンタポートは汎用パラレル出力インターフェイスになってくれます。

ジョイスティック・ポートから電源をとる場合、5番ピンが+5V、9番ピンがGNDになっています。カートリッジ・スロットでは、45番と47番ピンが+5V、41番と43番がGNDです。

表3 使用する部品

	部品名	価数	注意点
キットを使用しない場合に必要	IC	SVM9300C	1 日本語版を購入します
	トランジスタ	2SA733	1 合計2本必要です
	セラミック	0.1μF	1
	コンデンサ	0.01μF	1
		0.47μF	1
		200pF	1
		100pF	1
	電解	100μF16V	1 電解コンデンサは極性があるので
	コンデンサ	47μF16V	1 注意が必要
	抵抗器	33Ω	1 すべて1/4~1/8Wの小型のものを
すべてに必要		3.3KΩ	1 使用します
		100KΩ	1
		1MΩ	1
	半固定	500KΩ	1 2種とも小型のもの
	抵抗器	1MΩ	1
	ユニバーサル		
	基板		1 適当なもの
	ダイオード	10D-1	1 極性に注意
	トランジスタ	2SA733	1 PNP型小電力用
	コネクタ	アンフェノール	1 プリンタ・ポート用
その他	ケーブル	14ピンオス	1
	ケーブル	10芯ケーブル	1 パラ線を束ねてもOK
	電池	単三乾電池	4
	スピーカー	小型8Ω	1
	ホルダー	単三4本用	1
	配線材		適宜 ビニール線など
	SVM9300キットの発売先：どちらも3100円(送料別)		
	亜土電子工業 (電話 03-253-3691・送料500円)		
	若松通商 (電話044-722-0948・送料350円)		

図4 電圧を下げるテクニック



シリコンダイオードの順方向電圧降下は、流れる電流に無関係で、常に一定の高さになります。製品やバラツキによって異なりますが、約0.6~0.7Vくらいの電圧が、シリコンダイオードの両端に現れます。なお、ゲルマニウムダイオードの降下電圧は小さいので、今回の回路では使えません。



なお、スロットの49番ピンはSOUND IN端子で、ここに外部からの音声信号を与えると、MSX内部のPSGなどの音源とミキシングされて、RF出力やAUDIO-OUTに出力することができます。つまり、テレビのスピーカーなどから合成音を出力できる

わけです。ただしMSXスロット用のユニバーサルボードは結構高価なので、これが問題です。なお、カートリッジ・スロットの場合、ジョイスティック・ポートと違って基板の逆差しの可能性があるので、これには十分気をつけてください。

## コントロール・プログラム

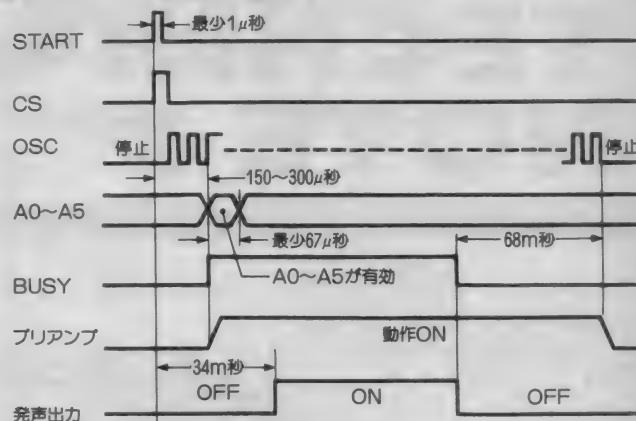
今回もプリンタポートを利用しているので、LPRINT文を使用することになります。

スタートは、プリンタポートのSTROBE信号を反転させて、ICのSTART端子に加えることで行っています。ところで、SVM9300の入出力タイミングを調べると、スタートパルスの最小幅が決められていて、その値は1μ秒となっています。プリンタポートの仕様(セントロニクス社)としては、STROBE信号は0.5μ秒以上としか決められていないので、LPRINT文は使えないように思えます。しかし、STROBE信号はMSX内部のソフトウェア(BIOS内にある)でコントロールされており、この部分を

調べてみると1μ以上の信号が出力されることがわかりました。従って、MSXの場合は問題なくLPRINT文が使えます。なお、SVM9300の動作タイミングは、図5のようになっています。

ICのコントロールは、このようにLPRINT文でプリンタポートにデータを送ってやるだけです。別段難しいかと思いません。しかしLPRINT文の最後に、必ず";"(セミコロン)をつけないといけません。でないと、余分なデータ(CRコードとLFコード)が送られて、その度にアラーム音が鳴るからです。プログラムの例として、リスト1にコントロールプログラムを載せておきましたので、参考に

図5 SVM9300の動作タイミング



内部の正常な動作のための、信号のタイミングを示したものです。START信号は最小1μ秒アクティブになっている必要があります。またこの信号がアクティブになってから400μ秒近く、A0~A5の信号を保っておく必要があります。

してください。

というわけで、今月は終わりです。昔作ったセンサをMSXにつないで、例えば部屋に誰かが入ってきたら“いらっしゃいませ”などと言わせるようにして、無断入室者を驚かせるとか、お店でお客さんの出入りをカウントしながら、“ありがとうございました”などと言わせるなど、いろいろな利用方法を考えてみてください。なお、SVM9300には英語版もあり市販されていますから、これに差し換えてももしろいと思います。

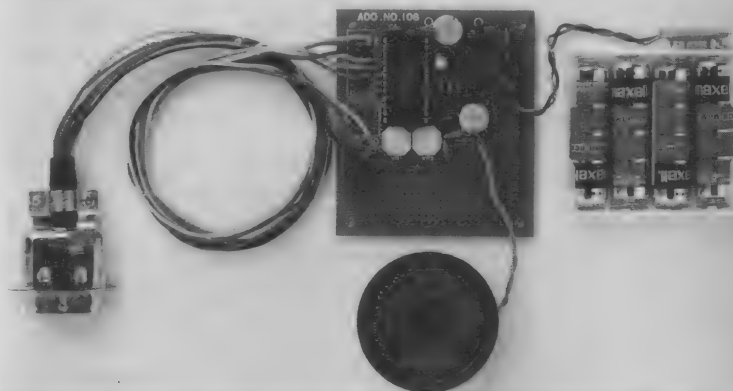
### リスト1 サンプルプログラム

```
100 'SVM9300 CONTROL
110 SCREEN 1
120 LOCATE 3,2
130 PRINT "SVM9300 Speak IC"
140 LOCATE 5,5
150 PRINT "1.いらっしゃいませ"
160 LOCATE 5,7
170 PRINT "2.おれ、"ありか"とうこ"ざ"いました"
180 LOCATE 5,9
190 PRINT "3.こ"よいゆおし"かんて"す"
200 LOCATE 5,11
210 PRINT "4.おし"かんて"す"
220 LOCATE 5,13
230 PRINT "5.ありか"とうこ"ざ"いました"
240 LOCATE 5,15
250 PRINT " others... Pi!Pi!"
260 A$=INKEY$
270 IF A$="" THEN 260
280 W=2^VAL(A$)
290 IF W>64 THEN W=1
300 LPRINT CHR$(W);
310 GOTO 260
```

短いですが、間違えないように入力してください。またデータの出力部分は、自分でプログラムを作る際の参考にしてください。

### 写真2 キットを使って完成させたところ

亜土電子工業のキットを使って完成させたところです。キットのスイッチは使わないでおきます。





# MSX TECHNICAL NOTE



## No. 23

編集部

## ディスクシステム入門(第4回)

## デバイスファイル

MSX-DOSの2回目は、先月号で触れることができなかったデバイスファイルと、MSX-DOSに内蔵されているコマンドについて説明します。コマンドを覚えると、複数のファイルを連結したり、バッチファイルを作れたり、BASICでは簡単にできないことも自由に行えるようになります。

ひとくちにコンピュータシステムといっても、決してコンピュータ本体だけではありません。このディスクシステム入門で解説しているディスクや、ディスプレイ、プリンタなどの周辺機器を含めてコンピュータシステムといっています。私たちは、このコンピュータシステム全体を使っています。

さてここで、いろいろなファイルをプリンタに打ち出すことを考えてみましょう。例えば、BASICの場合はどうでしょうか。打ち出したいファイルがプログラムなら、話は簡単です。そのプログラムをロードして、LIST命令を使えばよいのです。

しかし、データファイルだったらこれは使えません。ファイルを読み出して、プリンタに出力するプログラムを作らなければなりませんね。

ところが、MSX-DOSでは話が違ってきます。MSX-DOSには、デバイスファイルというものがあります。デバイスファイルとは、周辺機器をファイルと見なして、面倒なプログラムを作ることなく、簡単に出力ができるようにするためのものなのです。このデバイスファイルを使えば、データファイルでも気軽にプリントアウトすることができるのです。

デバイスファイルには、特別なファ

デバイスファイルは、この4機能5種類です。このうちAUXとCONが入出力両用、他が出力専用となっています。といっても、AUXは通常はNULと同じ動作です。またAUX、PRN、NULを入力に使うと、ファイル終了状態(BASICでEOFが-1)になります。ところで、「COPY CON PRN」のコマンドラインを入力するとどうなるでしょう。確かめてみてください。

表1 デバイスファイル名

デバイスファイル	機能と使い方
AUX	データレコーダなどの補助入出力装置との入出力や、他のコンピュータとの通信のために用意してあります。起動時は、NULと同じ機能に設定されています。
CON	キーボードから入力したり、ディスプレイ(テレビ)へ出力したりする場合に使用します。コピー元にすればキーボードが、コピー先になるとディスプレイが指定されます。
NUL	COPYコマンドなどで、その使用入出力ファイル名が必要であっても、特にファイルを作りたくないとき、ファイルから入力したくない場合に使用します。コピー元になるとファイル終了になり、出力すると何もしません。
PRN LST	プリンタに出力する場合に使用します。コピー先に指定すると、ファイルの内容がプリンタへ送られます。また、コピー元には使えません。



イル名が割り当てられています(表1参照)。このファイル名は、システムに予約されています。このため、ディスクファイルの名前に、これを用いることはできません。

## バッチファイルを作る

デバイスファイルの利用法はいくつかあります。その中でも代表的なのが、バッチファイルの作成に利用するものです。例えば先月号で紹介した“AUTOEXEC. BAT”を、デバイスファイルを使って作成してみましょう。これには、ファイルをコピーするために用いるCOPYコマンドと、キーボードから入力するデバイスファイルCONを使います。キーボードからの入力をファイルと見なして、“AUTOEXEC. BAT”というディスクファイルにコピーするわけです。これは次のようになります。

```
A>copy con autoexec. bat
date
time
basic database. bas
^Z
A>
```

プロンプトの後にCOPY以降を入

力すると、カーソルが次の行の左端にいきますから、それぞれの行を入力してリターンキーを押していきます。なお“^Z”(注1)は、CTRLキーを押しながらZキーを押すと入力することができます。これを入力した後でリターンキーを押すと、ディスクが回って今まで入力したものがディスクに書き込まれ、“1 file copied”というメッセージが表示されます。DIRコマンドで“AUTOEXEC. BAT”ファイルができていることを確認してください。

またTYPEコマンドで、入力したとおりに書き込まれていることがわかります。次のように入力してみてください。

```
A>type autoexec. bat
date
time
basic database. bas
```

このファイルが入ったディスクをドライブに入れてMSXをスタートさせると、DATE、TIMEのコマンドが続けて実行され、その後ディスクBASICのモードになって“DATABASE. BAS”というファイル名のプログラムが自動的に実行されます。

## MSX-DOSのコマンド

MSX-DOSのコマンドは、3種類あります。1つはMSX-DOSそのものに内蔵されている内部コマンドです(それぞれの内部コマンドについては、後で説明します)。残りの2つは、外部コマンドとバッチコマンドです。この2つのコマンドは、ディスクにファイルとして収められているコマンドです。コマンド名(ファイル名)が入力されると、ディスクから読み込まれて実行されます。

外部コマンドは、“COM”という拡張子を持ったファイルです。このファイルはアセンブラやコンパイラなどを利用して作られます。現在のところ、MSX-DOS自身が持つ外部コマン

ドはありません。各メーカーが作っている言語などが、外部コマンドとなっています(注2)。

バッチコマンドは、MSX-DOSが持つバッチ処理機能によって、自動的に複数の内部コマンド、外部コマンドを実行するコマンドです。拡張子が“.BAT”であるバッチファイルに一連の内・外部コマンドが収められています。このファイルを入力すれば、収められているコマンドが次々と実行され、1つ1つのコマンドをいちいち入力せずに一連の処理を自動的に行うことができます。このため、アセンブラやコンパイラなど、同じコマンドを使って何回も同じ処理を行う場合に非



常に便利です。

それでは、MSX-DOSの内部コマンドの1つ1つについて説明しましょう。各項の書式説明で、[ ]内は省略可能、|はどちらか選択を意味します。ファイル名にはドライブ名、拡張子を含みます。<>内は、目的によって入力するファイル名、数字などを意味します。もちろんこれらの記号の入力は必要ありません。

## BASIC

BASIC [ <ファイル名> ]

MSX-DOSからディスクBASICを起動するコマンドです。<ファイル名>によってプログラムファイルを指定すると、ディスクBASICを起動した後、そのプログラムをロード

注1) ^Zはコントロールコード1AHの表記で、EOFとかエンド・オブ・ファイル・マーク(End Of File mark)ともいいます。アスキーファイル(テキストファイル)の終わりを示す印です。16進数では1AH、キーボードから入力する場合はCTRLキーを押しながらZキーを押します。

注2) DOSのコマンドは、BASICのコマンドとは違い、それ自体がひとつのプログラムであると考えた方が良いでしょう。外部コマンドは、実際にはファイルとして記録されているプログラムです。また、プログラムさえ作れば、自分だけのコマンドを作ることができます。



注3) BASICからCALL SYSTEMでMSX-DOSに戻ると、BASICのプログラムやデータはなくなってしまう。外部コマンドとBASICの間でデータをやりとりするときは、データファイルを作ってそれに読み出し/書き込みすることで行います。

して実行します。MSX-DOSに戻るには、BASICの\*CALL SYSTEM\* 命令を使います(注3)。

リスト1(a)のコマンドでは、ディスクBASICを起動し、リスト1(b)のBASICのプログラム\*SYSTEM.INI\*を実行しています。このプログラムは、ディスクBASICでファンクションキーを設定して、再びMSX-DOSに戻ります。

## COPY

- ①COPY [/A|/B] <ファイル名1> [/A|/B] <ファイル名2> [/A|/B]  
②COPY [/A|/B] <ファイル名1> [/A|/B] +<ファイル名2> [/A|/B] [.....+<ファイル名n> [/A|/B]] [<ファイル名> [/A|/B]]

①は<ファイル名1>から<ファイル名2>へ、ファイルをコピーするために使います。普通、コピーは別のディスクに対して行いますが、同じディスクに対して行うこともできます(こ

の場合、2つのファイルを別のファイル名にしなければいけません)。なお、コピー先のファイル名を省略すると、元のファイル名と同じ名前でコピーされます。また、ファイル名に付けるドライブ名を省略すると、カレントドライブ(プロンプトに表示されているドライブ)と見なされます(図1参照)。

②は、複数のファイルを合わせて1つのファイルにするために使います。

## COPYコマンドのスイッチ

COPYコマンドには、/Aスイッチと/Bスイッチの2つのスイッチがあります。このスイッチは、コピーモードを指定するために使います(図2)。/Aはアスキーモードの意味です。このモードでは、コピーしているファイルの中にEOF(ハズのこと。注1参照)があると、そこでファイルが終わっているとみなして処理を打ち切りま

図1 COPYコマンドの使用例

- (a)ファイルを同一ドライブへコピー  
A>copy msxdos.sys msxdos.bak  
(b)同じ名前ではエラーが出る  
A>copy msxdos.sys msxdos.sys  
File cannot be copied onto itself  
0 files copied  
A>  
(c)カレントドライブへコピー  
A>copy b:msxdos.sys  
(d)同じドライブではエラーが出る  
A>copy msxdos.sys  
File cannot be copied onto itself  
0 files copied  
A>  
(e)コピー先ドライブのみ指定  
A>copy a:msxdos.sys b:  
(f)コピー先ファイルのみ指定  
A>copy b:msxdos.sys msxdos.sys  
(g)コピー先の完全な指定  
A>copy msxdos.sys b:msxdos.sys

(a)は"MSXDOS.SYS"というファイルを、"MSXDOS.BAK"というファイル名で同じドライブにコピーする場合は示しています。もしここで、同じファイル名でコピーしようとするCOPYコマンドはエラーとなり、(b)のようなメッセージが表示されます。

(c)~(g)は異なるドライブにファイルをコピーする場合です。(c)はコピー先のファイル名を省略したものです。この場合コピーはカレントドライブに対して行われ、コピー後のファイルにはコピー元と同じファイル名が付けられます。この例の場合、ドライブBからドライブAへコピーされるわけです。もしここで(d)のようにコピー元のドライブをカレントドライブにしてしまうと、エラーになってしまいます。

(e)は、コピー先のドライブだけを指定したものです。この場合、指定されたドライブに同じ名前でもコピーします。指定をカレントドライブにすると、やはりエラーになります。(f)はファイル名だけ指定したものです。こうすると、指定されたファイル名でカレントドライブにコピーします。(g)では、ドライブ名とファイル名の両方を指定しています。こうすれば、指定されたドライブへ指定した名前でもファイルをコピーすることになります。

## リスト1 DOSから呼び出すBASICプログラム

### (a)DOSのコマンドライン

A>basic system.ini

### (b)BASICプログラム部分

```
100 KEY 1,"dir/p "
110 KEY 2,"dir/w "
120 KEY 3,"ren "
130 KEY 4,"copy "
140 KEY 5,"type "
150 KEY 6,"date"+CHR$(13)
160 KEY 7,"time"+CHR$(13)
170 KEY 8,"color 15,4,7"+CHR$(13)
180 KEY 9,"del "
190 KEY 10,"basic"
200 CLS:_SYSTEM
```

MSX-DOSからディスクBASICのプログラムを呼び出して実行する例です。リスト(a)がDOSで入力するコマンドラインで、リスト(b)がBASICのプログラムリストです。

MSX-DOSではファンクションキーを設定することができないので、このようなプログラムを作っておくと便利です。リスト(a)のコマンドラインをバッチファイル、特にAUTOEXEC.BATにしておくと便利です。



図2 COPYコマンドのスイッチ

(a) "sample-1.com"の内容

```

Filename: b:sample-1.com(Size: 128 bytes )
=====
0000 : 11 18 01 0E 09 CD 05 00 : ^
0008 : 0E 01 CD 05 00 11 2E 01 : ^ .
0010 : 0E 09 CD 05 00 C3 00 00 : ^ .
0018 : 07 48 69 74 20 52 65 74 : Hit Ret
0020 : 75 72 6E 20 4B 65 79 20 : turn Key
0028 : 21 21 07 0D 0A 24 0D 0A : !! $
0030 : 07 57 65 6C 63 6F 6D 65 : Welcome
0038 : 20 74 6F 20 4D 53 58 20 : to MSX
0040 : 4D 61 67 61 7A 69 6E 65 : Magazine
0048 : 07 07 0D 0A 24 DE 20 26 : $ &
0050 : 94 CB 02 02 69 BA CE 61 : 2C iOfa
0058 : 3D 1A 4D C6 50 3B 1C 1A : M=PB
0060 : 0A 12 4E 00 00 40 9E 1A : N @
0068 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0070 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0078 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
=====

```

(b) "sample-2.tst"の内容

```

Filename: b:sample-2.tst(Size: 256 bytes )
=====
0000 : 4D 53 58 20 4D 61 67 61 :MSX Maga
0008 : 7A 69 6E 65 20 20 20 20 :zine
0010 : 4D 53 58 20 4D 61 67 61 :MSX Maga
0018 : 7A 69 6E 65 20 20 20 20 :zine
0020 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0028 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0030 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0038 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0040 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0048 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0050 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0058 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0060 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0068 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0070 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0078 : 00 00 00 00 00 00 00 1A :
0080 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0088 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0090 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0098 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00A0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00A8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00B0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00B8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00C0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00C8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00D0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00D8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00E0 : 00 00 00 00 4D 53 58 20 : MSX
00E8 : 4D 61 67 61 7A 69 6E 65 : Magazine
00F0 : 20 20 20 20 4D 53 58 20 : MSX
00F8 : 4D 61 67 61 7A 69 6E 65 : Magazine
=====

```

(c)最初のディスク内容

```

A>
A>dir
MSXDOS SYS 2432 85-08-23 9:29p
COMMAND COM 6656 85-09-02 10:10p
SAMPLE-1 COM 128 86-05-26 2:32a
SAMPLE-2 TST 256 86-05-26 12:11a
4 files 717824 bytes free
A>

```

(d) /Aスイッチ指定のCOPY

```

A>copy/a sample-2.tst sample-3.tst
1 file copied
A>dir
MSXDOS SYS 2432 85-08-23 9:29p
COMMAND COM 6656 85-09-02 10:10p
SAMPLE-1 COM 128 86-05-26 2:32a
SAMPLE-2 TST 256 86-05-26 12:11a
SAMPLE-3 TST 128 86-06-02 5:39p
5 files 716800 bytes free
A>

```

(e) "sample-3.tst"の内容

```

Filename: b:sample-3.tst(Size: 128 bytes )
=====
0000 : 4D 53 58 20 4D 61 67 61 :MSX Maga
0008 : 7A 69 6E 65 20 20 20 20 :zine
0010 : 4D 53 58 20 4D 61 67 61 :MSX Maga
0018 : 7A 69 6E 65 20 20 20 20 :zine
0020 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0028 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0030 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0038 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0040 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0048 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0050 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0058 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0060 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0068 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0070 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0078 : 00 00 00 00 00 00 00 1A :
=====

```

(f) /Bスイッチ指定のCOPY

```

A>copy sample-1.com+sample-2.tst/b sample-4.com
1 file copied
A>dir
MSXDOS SYS 2432 85-08-23 9:29p
COMMAND COM 6656 85-09-02 10:10p
SAMPLE-1 COM 128 86-05-26 2:32a
SAMPLE-2 TST 256 86-05-26 12:11a
SAMPLE-3 TST 128 86-06-02 5:39p
SAMPLE-4 COM 345 86-06-02 5:40p
5 files 715776 bytes free
A>

```

(g) "sample-4.com"の内容

```

Filename: b:sample-4.com(Size: 345 bytes )
=====
0000 : 11 18 01 0E 09 CD 05 00 : ^
0008 : 0E 01 CD 05 00 11 2E 01 : ^ .
0010 : 0E 09 CD 05 00 C3 00 00 : ^ .
0018 : 07 48 69 74 20 52 65 74 : Hit Ret
0020 : 75 72 6E 20 4B 65 79 20 : turn Key
0028 : 21 21 07 0D 0A 24 0D 0A : !! $
0030 : 07 57 65 6C 63 6F 6D 65 : Welcome
0038 : 20 74 6F 20 4D 53 58 20 : to MSX
0040 : 4D 61 67 61 7A 69 6E 65 : Magazine
0048 : 07 07 0D 0A 24 DE 20 26 : $ &
0050 : 94 CB 02 02 69 BA CE 61 : 2C iOfa
0058 : 3D 1A 4D C6 50 3B 1C 1A : M=PB
0060 : 0A 12 4E 00 00 40 9E 1A : N @
0068 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0070 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0078 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0080 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0088 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0090 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0098 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00A0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00A8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00B0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00B8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00C0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00C8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00D0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00D8 : 1A 00 00 00 00 00 00 00 :
00E0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00E8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00F0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
00F8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0100 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0108 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0110 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0118 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0120 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0128 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0130 : 00 00 00 00 00 00 00 00 :
0138 : 00 00 00 00 00 4D 53 58 : MSX
0140 : 20 4D 61 67 61 7A 69 6E : Magazine
0148 : 65 20 20 20 20 4D 53 58 : MSX
0150 : 20 4D 61 67 61 7A 69 6E : Magazine
0158 : 65
=====

```

(a)と(b)は、スイッチの使用例を示すために使うファイルをダンプしたものです。(2)の"SAMPLE-2. TST"ファイルの途中にEOFコード(1AH)が含まれていることに注意してください。これらのファイルが入っているディスクの内容を表示したのが(c)です。

(d)では、/Aスイッチを指定して"SAMPLE-2. TST"をコピーしています。DIRコマンドで確認すると、256バイトあったファイルが128になっています。これは"SAMPLE-3. TST"の途中にある1AHが検出されたところで、コピーを打ち切ってしまったためです((e)のダンプリスト参照)。

(f)では"SAMPLE-1. COM"に"SAMPLE-2. TST"をつないで"SAMPLE-4. COM"というファイルを作っていますが、"SAMPLE-2. TST"には/Bスイッチが付いています。この結合されたファイルを(g)のようにダンプしてみると、"SAMPLE-1. COM"の最後にあった1AHがなくなっていることがわかります。

このように、COPYコマンドのスイッチはEOFコード(1AH)を扱うためにあるわけです。普通コピーはバイナリモードで、連結はアスキーモードで行われますが、スイッチを使うと特殊なファイルを作ることができます。



す。／Bはバイナリモードの意味です。このスイッチでは、EOFがあってもそのままファイルが終わるまで処理を続けます。

ファイル名にスイッチが付いている場合、このスイッチはCOPYのコマンドライン中で他のスイッチが見い出されるまで有効です。／Aが影響を持っている間に読み取られるファイルは、EOF以降が取り除かれます。

コピー先のファイル名に付加される／Aまたは／Bスイッチは、EOFがファイルの終わりに置かれるかどうかを決定します。ファイルの書き込み中に／Aが影響を持つ場合、1つのEOFだけが付加されます。

スイッチを指定しないでコピー①を行うと、バイナリモードで行われます。また②（ファイル連結）ではアスキーモードになります。

## DATE

DATE [<年>-<月>-<日>]

MSX 2のBASICにあるSET DATE命令にあたるコマンドです。DATEとだけ入力した場合は、次のように表示されます。

A>date

Current date is www yy-mm-dd

Enter new date :

www、yy、ddは、内蔵の時計が示す日付をもとに表示されます。wwwは曜日で、Sun、Mon、Tue、Wed、Thu、Fri、Satのうちの 하나가表示されます。曜日は日付から自動的に計算されます。入力の必要はありません。yyは西暦を示し、下位2桁が表示されます。入力の場合は2桁でも4桁でも構いません。mmは月を示し、2桁の数字です。ddは

日を示し、2桁の数字です。dateコマンド、またはEnter new date :に続けてこれらを入力するとその日付が新しい日付になります。

A>date 85-9-2

とすると、内蔵時計の日付は1985年9月2日になります。

時計内蔵のMSX (MSX 2) では、時刻が24時になると日付が更新されて新しい日になります。また月の大小やうるう年もチェックされていて、月や年が変わるときは正しく変更されます。

## DEL (ERASE)

DEL <ファイル名>

BASICのKILL命令にあたるコマンドで、ファイルを削除するために使います。次の例では、カレントドライブからファイル "TEST. BA

## ▶ 外部コマンドを作ってみよう

MSX-DOSで外部コマンドを実行するとき、そのコマンド名のファイル内容をメモリにロードしてから実行します。内部コマンドと違ってロードに時間がかかりますが、そのおかげでいろいろなユーティリティ・コマンドを追加することができます。

実際にロードされるメモリアドレスは100Hで、この100H以降のメモリ領域は、外部コマンドを実行するために用意されたエリアになっています。ファイルの拡張子が ".COM" となっているディスクファイルは、必ず100Hからロードされ、100Hから実行を始めるようになっています。そこで、このアドレスから始まるマシン語プログラムをディスクにセーブし、拡張子を ".COM" にしておいたらどうなるでしょうか。実はプログラムさえしっかりしていれば、ちゃんと実行できます。また、マシン語プログラムの最後はRET命令か、0番地へジャンプするようにしておく、実行後処理がMSX-DOSに戻ってきます。最後に画面クリアの外部コマンドを作るためのBASICプログラムをのせておきますから、RUNしてみてください。自動的にコマンド・ファイルを作ります。CLSコマンドの実行は、DOSのプロンプト (A>など) の直後にCLS, Jと入力するだけ

です (拡張子は不要)。

なお、このプログラムでは、ランダムファイル (1レコードを1バイトにしている) としてファイルを作っています。シーケンシャル・ファイルでも作れますが、最後に余計なEOFコード (1AH) が入るからです。また、BASICのBSAVE命令では、ファイルの先頭に10番号、先頭アドレス、終了アドレス、実行開始アドレスの計7バイトのデータが書き込まれますので、外部コマンドファイルは作れません。

```
100 OPEN "CLS.COM" AS #1 LEN=1
110 FIELD #1, 1 AS D$
120 READ A$: IF A$=" " THEN END
130 LSET D$=CHR$(VAL("&H"+A$))
140 PUT #1:GOTO 120
150 DATA E,2,1E,C,CD,5,0,C9,#
```



S" を削除しています。

A>del test. bas

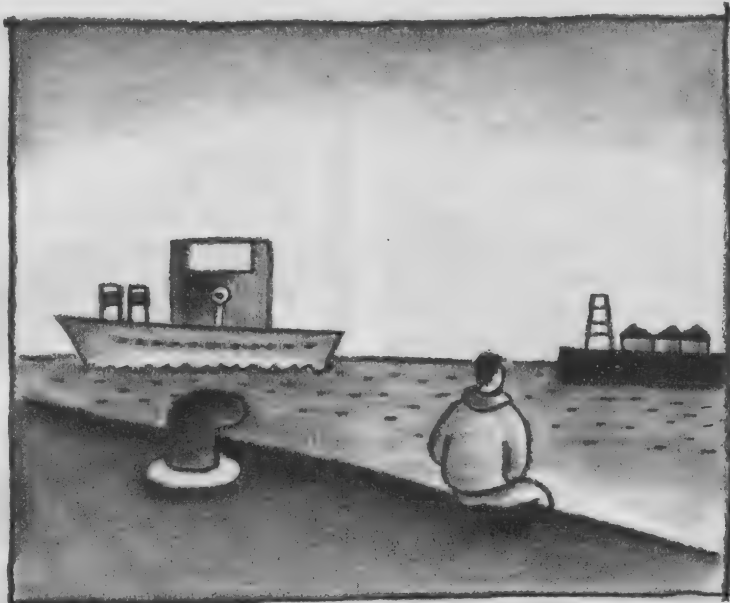
DELコマンドでは、削除するファイルの指定にワイルドカードキャラクタが使えます (先月号参照)。

## DIR

DIR [<ファイル名>] [/P] [/W]  
DIR [/P] [/W] [<ファイル名>]

BASICのFILES命令にあたるコマンドです。DIRコマンドは、ディレクトリに記録されている、そのディスクにあるファイルの名前、大きさ、ファイルの作成日時と、ファイル数、ディスクの残り容量などの情報を画面に表示します。

DIRコマンドには/Pと/Wの2つのスイッチがあります。/Pスイッチは、ページモードを意味します。このスイッチでは、ディスプレイいっぱいファイル名などを表示したところで実行を中断します。表示を再開するには、任意のキーを押します。/Wスイッチはワイドディスプレイモードを意味しています。このスイッチを指定すると、ファイル名のみを1行に表示できるだけ表示します。1行の表示数はMODEコマンドで設定した値で決



まります。

カレントドライブAにあるディスクのディレクトリの内容を表示させるには、次のように入力します。

A>dir

ドライブ名を指定すると、指定したドライブにあるディスクの内容を表示します。ドライブBにあるディスクの内容を表示させるには、次のように入

力します。

A>dir b:

ファイル名 (拡張子なしの場合。ドライブ指定はあってもよい) を指定したときには、まずそのドライブ上にあるディスクのディレクトリを検索します。そして、指定されたファイル名を持つすべてのファイルの情報を表示します。次の例では、ドライブBにあり、ファイル名に"TEST1"を持つすべてのファイルの情報を表示します。

A>dir b: test1

```
TEST1    ASM .....
TEST1    REL .....
TEST1    COM .....
          3 files .....
```

ファイル名と拡張子を指定すると、そのドライブにあるディスクのディレクトリからそのファイルを検索し、その情報を表示します。

A>dir b: test1. ASM

```
TEST1    ASM .....
          1 files .....
```

なお、DIRコマンドの使用法で、同等の動作をするものを表2にあげておきます。

表2 DIRコマンド使用例

コマンド	同等のコマンド
dir	dir *.*
dir file	dir file.*
dir .ext	dir *.ext
dir .	dir *.

DIRコマンドでは、ワイルドカードキャラクタの他に省略形を使うことができます。それをこの表にまとめておきました。知っているとう便利です。



## FORMAT

### FORMAT

MSXディスクシステムで使えるように、フロッピーディスクを初期化します。FORMATコマンドの処理はメッセージに従って対話方式で進められます。各機種によってメッセージが異なるので、使用にはマシンのマニュアルを読んでおく必要があります。標準的なメッセージは、図3のとおりです。

## MODE

### MODE <表示文字幅>

ディスプレイの表示文字幅を設定します。設定できる表示文字幅は、MSX1では1~40、MSX2では1~80です。設定した値が1~32の場合はテキストモード1に、33~40(MSX2では33~80)の場合はテキストモード0に自動的に設定されます。

なお、設定を小さな数にすると、DIRコマンドで日付や大きさなどが表示されない場合があります(見やすくするため、幅によって表示する内容を制限しています)。

## PAUSE

### PAUSE [コメント]

バッチコマンドの実行を一時停止させる目的で使います。バッチファイルにこのコマンドを書き込んでおくと、バッチコマンドの実行がこのコマンドのところで一時停止します。このとき、ディスプレイには次のようなメッセージが表示されます。

Strike any key when ready

バッチコマンドの実行は、CTRL+C以外の任意のキーを押すと再開されるようになっています。そのため、実行が止まっている間にディスクを交換などの処理を行えるわけです。CTRL+C(同時に押す)を入力す

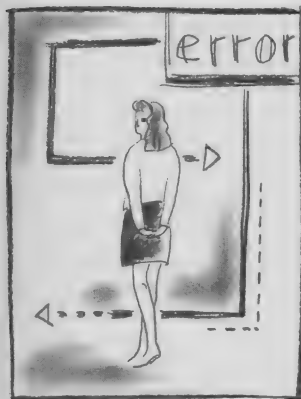


図3 FORMATコマンドのメッセージ

(a)指定のない場合(1DD)

```
A>format
Drive name? (A,B)
Strike a key when ready
Format complete
```

A>

(b)選択できる場合(2DD)

```
A>format
Drive name? (A,B)

Drive type
1...8sectors, single sided
2...9sectors, single sided
3...8sectors, double sided
4...9sectors, double sided
```

```
?
Strike a key when ready
Format complete
```

A>

FORMATコマンドでは、この図のようなメッセージが表示されます。ただし、このメッセージは機種やメーカーによって異なります。使っているMSXマシンのメッセージがこれと違っていても心配は無用です。マシンのマニュアルに従って操作してください。

図4 PAUSEコマンドとREMコマンド

```
A>newdisk
A>rem This is NEWDISK.BAT
A>pause Insert disk in drive B:
Strike a key when ready
A>format
Drive name? (A,B)
Strike a key when ready
Format complete
```

A>

PAUSEとREMは、このように動作します。どちらも、その後にメッセージを書いておくと、そのまま表示されます。これらは実際にはバッチファイル中で使用されます。バッチファイルについては先月号を参照してください。



ると、次のようなメッセージが表示されます。

Terminate batch file (Y/N) ?

ここでYを入力すると、バッチコマンドの実行は中止されます。Nを入力した場合は、バッチコマンドの実行が再開されます。

PAUSEコマンドに続けてコメントを書き込んでおくと、それをディスプレイに表示します。例えば、図4の例のように、指示を与えることも可能になります。

## REM

REM [＜コメント＞]

REMのあとに続くコメントをディスプレイに表示します。この機能以外には特別な動作はしません。図4の例を参照してください。

## REN (RENAME)

REN <ファイル名1> <ファイル名2>

BASICのNAMEに相当するコマンドです。カレントドライブ以外のファイル名を変更する場合、<ファイル名1>を指定する際にドライブも指定しなければなりません。RENコマンドではファイル名の行うものなので、<ファイル名2>でドライブを指定しても意味がありません。またRENコマンドで他のディスクにファイルを移動させることもできません。

このコマンドでは、ワイルドカードキャラクタを使用することができます。このときは、<ファイル名1>で指定したファイルと<ファイル名2>で指定したファイルとの間で、各文字が1対1に対応して処理されることになります。例えば、次の例では、".ASM"という拡張子を持つファイル全部の拡張子を".MAC"に変えています。

A>ren \*.asm \*.mac

次の例では、ドライブB上のファイル"ABCDE"を"AXCYE"と

いう名前に変更することになります。

A>ren b:abcde ?x?y?

なお、RENAMEはRENとまったく同じ動作をします。

## TIME

TIME [<時> [:<分> [:<秒>]]] [a|p]

MSX-BASICバージョン2.0のSET TIMEにあたるコマンドで、時刻を設定します。TIMEだけを入力した場合は、次のように表示されます。

A>time

Current time is hh-mm-ss. tt s

Enter new time :

hh, mm, ss, tt, sは、内蔵時計が示す時、分、秒、午前/午後です。hhは1~12の数字で時を、mmは0~59で分を示します。ssは0~59までの数字で秒を示します。ttは1/100秒を示しますが、実際はいつも"00"です。sはaまたはpが表示され、それぞれ午前、午後を示しています。

TIMEコマンドに続けて時刻を入力するとそのまま時刻が変更されます。また、最後の数字の後にaまたはpを付けて、午前/午後を指定することができます。付けなかったときは、24時間制で時刻を指定したと見なされます。

## TYPE

TYPE <ファイル名>

ファイルの内容を確認するために使うコマンドです。このコマンドは、指定したファイルの内容をディスプレイに表示します。ファイル名の指定にワイルドカードキャラクタを使用できます。しかし内容が表示されるのは、最初に見つかったファイルだけ(つまり1つ)です。

TYPEコマンドはアスキーファイルの内容を表示させるために使います。バイナリファイルなどの内容を表示させると、ペルコード、画面消去コード



などがディスプレイに送られてしまうので、正しい表示ができません。

## VERIFY

VERIFY ON|OFF

ベリファイとは、ディスクに書き込むときに、ファイルに正しく書き込まれたかどうかを検査することです。VERIFYコマンドは、この検査を行うかどうかを設定します。ONの指定を付けるとディスクに書き込むごとに検査を行い、OFFにすると検査は行いません。

VERIFY ONにすると検査のために書き込み時間がかかるので、通常はOFFにしておきます。重要なファイルをコピーする場合にONにするといいでしょう。なお、MSX-DOSがスタートしたときはOFFになっています。

駆け足でしたがMSX-DOSの内部コマンドについて簡単に説明してみました。来月号では、MSX-DOSのシステムコールについて、実例を織りまぜながら説明する予定です。



# テレコンクラブ

パ・ソ・コ・ン・通・信・入・門

大沢 薫

## インターフェイスとモデム

パソコン通信を楽しむためには、まずそれなりのハードウェアが必要。今月のテーマは、RS-232Cインターフェイスとモデム（音響カプラ）です。

さあ、まちに待った夏が日本全国にやってきました。このテレコンクラブも新装開店3回目を迎え、「夏の夜長はパソコン通信」というわけで頑張り

ます。先月はちょっと私の都合で古木戸さんに代打をやってもらいましたが、今月からはMSXテレコミュニケーションの実際の方法を説明していきます。

### はじめに

さて、今回からMSXを使って、実際にアスキーネットワークなどのBBSとの通信を楽しむことにしましょう。前回お話ししたように、パソコン通信を楽しむためには、パソコン（今回の場合MSX）本体の他に、いくつかの周辺装置が必要になります。まず必要なことは、これらをそろえること。

MSXの場合、これらの周辺装置として、

①RS-232Cインターフェイス  
②モデムまたは音響カプラ  
の2つが必要になります。まず今回は、これらがどういう働きをして、どんな製品を買えばいいかを説明します。

なお、この連載ではパソコンをMSXに限って説明していきますから（もちろん）、PCとかFMといったいわゆるフツーのパソコンで行うテレコミュ

ニケーションとはちょっと違った部分が出てくる場合もあります。せっかくMSXの専門誌の記事なのですから、MSXでしかできないおもしろい使い方とかも、今後いろいろ紹介していこうと思っています。

### RS-232C インターフェイス

RS-232Cインターフェイスは、ひとことで言えばMSXの「へそ」です。パソコン通信は、文字通りパソコンの中にいっぱい詰まった情報を他のパソコンと交換することです。ですから、そのためにはパソコンに情報を出し入れする「窓口」がなければなりません。RS-232Cインターフェイスは、その「窓口」になるわけです。

電話線を利用するパソコン通信では、



表1 インターフェイスを内蔵できる機種

RS-232Cインターフェイスを最初から内蔵しているMSX

東芝	HX-22
ビクター	HC-95
三菱	ML-G30 model 2
ヤマハ	YIS805

専用のRS-232Cボードがオプションになっている機種

東芝	HX-20
	HX-32
	HX-33
	HX-34
三菱	ML-G30 model 1



次に説明するモデム（または音響カプラ）を、このRS-232Cインターフェイスを通してMSXに接続するわけです。

MSXでは、このRS-232Cインターフェイスが初めから装備されている場合と、後で付け足す場合があって、MSXの機種によって違います。詳しくは表1を見てください。

なお、RS-232Cインターフェイスを後から付けるときも、2つの方法があります。

第一の方法は、RS-232Cカートリッジを使うものです。これは写真のようにROMカートリッジより大きめのものになっていて、MSXのロットに差し込んで使います。このやり方は、どんなMSXでも簡単にRS-232Cインターフェイスを増設することができます。しかし、ロットを1個使用してしまいますから、他にフロッピーディスクなどの拡張カートリッジを使っている人は、少し困る場合があるかも知れません（ロットは多い方が、こういうときに便利なのだ）。

現在RS-232Cカートリッジは、東芝、ヤマハ、ソニー、ビクター、三菱の各社から発売されていて、もちろんどのメーカーのMSXにも使えます（MSX、MSX2でも同じ）。

第二の方法は、内蔵型のRS-232Cボードで、これは東芝、三菱など一部のメーカーの機種だけで利用できます。これはそのマシンのオプションとして用意されているので、どの機種にでも使えるわけではありません。内蔵型のRS-232Cボードは、MSXの後面パネルにネジ止めて接続します。RS-232Cカートリッジより安く、ロットを1個占領しないのが魅力ですが、欠点もあります。それは取り付けに手間がかかることと、今述べたように各メーカーの特定機種専用のため、別機種のMSXに付けられないことです。

RS-232Cを付け足すときにこの専用ボードを使うように指示されている機種でも、別にRS-232Cカートリッ

ジが使えないわけではありませんから、各自好きな方を選べばよいでしょう。

## モデムまたは音響カプラの働き

皆さんの中には、「人間の声を送るための電話機で、どうしてパソコンのデータが通信できるのか」と不思議に思った人がいると思います。その不思議をやってしまう魔法の道具がモデムです。パソコンの中で処理される情報は0と1のデジタル信号ですから、これを音の高低に変えてやれば、アナログの音を送る電話機でデータを送ることができるわけです。

音響カプラの働きもまったく同じで、モデムとの違いは、モデムが電話線に直接つなぐのに対して、音響カプラは電話の受話器をはめ込んで使うことです。持ち運んで使ったりしない限り、音響カプラよりもモデムの方がいろいろな点で有利ですから、これから買うならモデムにしましょう。

さてもう1つ、モデムにはおもしろい機能があります。発着信制御といって、受話器を上げたりダイヤルを回したりといった普通は人間がやる操作を全部自動で行える機能です。これをうまく使うと、MSXに記憶させた電話番号を呼び出して自動的にダイヤルし

てくれる「電子電話帳」や、留守のときでも電話でMSXに伝言メッセージを残せる「電子掲示板」といったことができます。

前回も少し言いましたが、このモデムを買うときには、2つ大切なことに注意しておく必要があります。1つは、「電話をジャック式にする」こと。もう1つは、「モデムはメーカーによって使い方が全然違う」ことです。

電話をジャック式（コンセントのような差し込み式）にするためには、工事をする必要があります。費用は5千～1万円くらいです。また、差し込みジャックには2種類あり、モデムをつなぐには「モジュラー・ジャック」という方を取りつけてもらいましょう。



図1 RS-232Cインターフェイスとモデム(カプラ)の接続

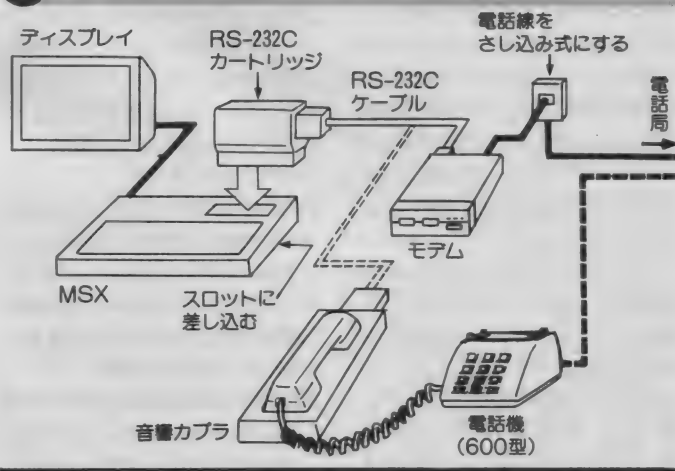


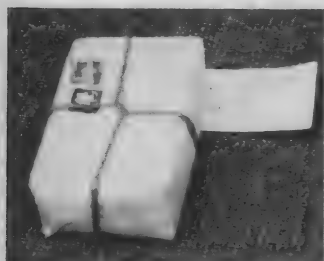
写真1 RS-232Cカートリッジ





# Mr.スタックの ワンポイントアドバイス

## DATABASE ENGLISH WORD MASTER



編集部他突然届いた小包(写真1)。スワ、爆弾ではないかと色めきたつ編集スタッフ。このMSXマガジン、読者によるこぼれこそすれ、ウラミを買う覚えはない。ではいったい何が送りつけられたのだろうか? 電気代の請求なら小包だというもおかしい。

恐る恐る開けてみると飛び出したのがカセットテープと巻き物のようなりスト。そして別便でこの小包の送り主から手紙が届いていた。このカゲキな送り物をくれたのは愛知県瀬戸市の斎藤元昭くん(14歳)。中身がお菓子でなかったのは残念だけどボーダイなりストとオマケのプログラムの数々に私ことMr.スタックは感激してしまったのだ。

イヤー。しかしおどろいたネ。小包



だんだんと“大物”が増えてきたここワンポイントアドバイスへの投稿(投プログラム?)、今回はついにCAIソフトが送られてきた/ しかも作ってくれたのは弱冠14歳、愛知県・瀬戸市の斎藤くん。きっと自分の毎日の勉強に実際に役立てようと思ったんだね。今月はこの気迫のこもった作品を見ていくことにしよう。

でプログラムを送ってきてくれるなんてもろんはじめてだ。それにもましてビックリなのは手紙の内容。これがまあ、なんともカゲキなんですな。私Mr.スタックへのお世辞が並んでいたと思えばフ○ミコ○へのウラミツラミ(?)やゲームしかししないMSXユーザーに対するフンゲキが記されている。

なんだかこちらがおこられているような気すらしてしまったけど、なかなかいいことが書いてあったよ。幕末の志士のごとくゲキレツなフンゲキのほかに、こと細かにプログラムの使い方が書いてあったのが実は評価できる。このコーナー“マニュアル”付きの投稿はなんとほとんど初めてなんだ。

過激な斎藤くんがつくってくれた超“大作”は英単語の意味を覚えるCAIソフト。データはテープに保存しておいてあとで読み込むことができる。なかなかの力作だ。

大作にもかかわらずプログラム全体の構造はスッキリしていてよい。ただ細かなテクニックはまだ手直しする余地がある。そして——CAIソフトとしては、実用的価値は残念ながら今ひとつ。前にも書いたと思うけど、私ことMr.スタックはCAI学会や日本教育工学会やらの学会員なのでした。フフフ、いっちゃんもんでやろう。

愛知県瀬戸市  
斎藤 元昭さん

### でる単・豆単 どんとこい

メモリが16KBのMSXでは動かない超“大作”をテープから読み込むのをしばし待ち、RUN□で実行すると写真2のようなカッコイイオープニングメッセージがあらわれる。いっちょ前に著作権表示なんかでてくる。ここで適当にキーを押すと写真3のメインメニューが登場する。

これをみるとこのプログラムがどういったことができるのか、おおまかな構成がわかるってもんだ。機能は大きく2つにわけられる。ひとつは問題と答のデータをつくりメンテナンスする部分。もうひとつは登録されたデータを使ってトレーニングする部分だ。2つの機能が全部1つのプログラムにおさめられているのが、プログラムがほーだになっているひとつの原因だ。

それはさておき、いくつかの部分を試してみよう。メニューの2番を選んで登録作業からやってみる(写真4)。作業そのものはカンタンだ。つまりは英語のスペルと、英語の日本語訳を順に打ち込んでやればいい。

このとき大文字・小文字、カタカナ、ひらがな、など自分が打ち込む文字の種類は決めておいた方がいい。なにせ

あとでトレーニングするとき、ここで登録したとおりでないとダメなんだ。

登録できる単語数は最大500。この点では実用性に問題はない。入力を終えるときは英語の単語で“1 2 3”を打ち込めばいい(なぜ1 2 3なのかな?)。

一度入力したデータはテープに保存することも可能。つまり一度データを打ち込めばあとで何度でも使えるってわけだ。写真3のメニューをみてわかるようにデータの修正・削除、プリントアウト(図1)、どんな単語が登録されているかを調べる検索などちゃんとしたひとりのデータメンテナンスの機能を持っているのはさすがだ。

データメンテナンス機能はさておくとして実際にトレーニング(TEST)の部分を見てみよう(写真5)。これはテストのメニュー。出題の形式は英→日、日→英の2種類。写真5をみるとさらに3番としてMAIN MENUとある。必ずメインメニューに戻れるように配慮してくれているのはありがたい。全般的に使い勝手をよくすることについて、けっこう気をつけてくれている。

ちょっとホメすぎたけど肝心なところではシビアに言いたい。写真6は問題に答えて無事正解/の画面。順調にいけばいいのだがいつもこういくとは限らない。





写真2

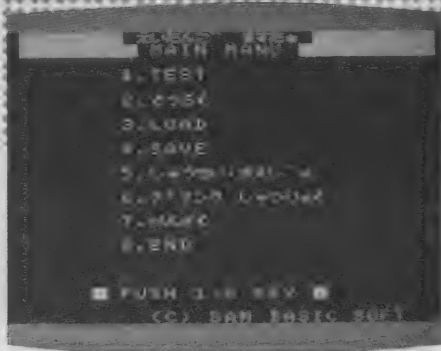


写真3

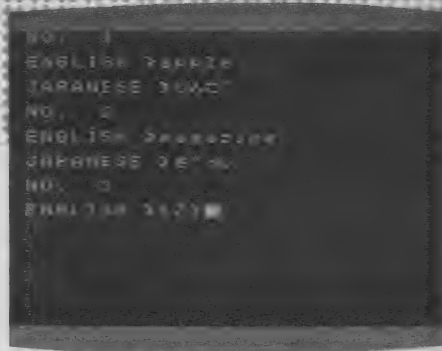


写真4



写真5



写真6

まず問題なのは、あまりにも厳密な解答方法が要求されているってことだ。たとえばappleの日本語訳は「りんご」だ。もし、これを登録のときにひらがなで登録してあればカタカナで「リンゴ」といっても正解にはならない。また、pictureの訳を「え」だけ登録してあると「しゃしん」はもちろん誤答になってしまうんだ。

そのあたりを自然なかたちでスムーズにやるのは実に大変なこと。人間とのインターフェースをどうとるか。AI(人工知能)の研究でもかなり重要なポイントになっているくらい。ちょっとやそっとじゃどうにもならない。

でも、せめて大文字でも小文字でもよく、ひらがなでもカタカナでも解答できるようにするのはそうむずかしい。キャラクターコードをうまく変換してやるか、ある特定のメモリを操作して決まった文字しか入力できないようにすればいいんだ。ここはぜひ、チャレンジしてほしいな。

## 恐怖の STOPキー殺し

大作のリストをみてみよう。コメントをいれてあるし全体構造はよく整理されているからプログラムの流れを追うのはそうむずかしいことではないね。特徴的な点のみコメントしよう。

210行にジッと注目してほしい。ここでSTOPキーが押されたとき2040行一のサブルーチンを実行するようにしてある。それでは、と2740行をみるとただRETURNがある。つまり何もしていないのだ。わかりやすくこの現象を言い直すならば「STOPキーはきかない」ということになる。

するとどうなるのか。つい間違えて[CTRL]+[STOP]キーを押してもプログラムは止まりません。これは安心ですね。でも困ることもある。問題数を

300問くらいに設定してしまったでしょう。50問くらいやったらさすがにツカレた。プログラムを終わらせてもうヤメタイと思ってもプログラムは止まらない。これは恐怖だ！

ある意味ではオペンキョーを途中でやめて遊びにいく不心得者をこらしめるにはいいのかもしれない。でもマジメな人もやっぱり困っちゃうね。[ESC]キーなどを押せば途中で終わらせられるようにしてほしいところだ。

データの持ち方についてもいささか疑問なところもある。というのもこのプログラム、データの件数はいつも500件だと想定しているんだ。データをロード/セーブするときも500件分まとめてやっているけど、データ件数がすくないとき、これは明らかにムダというもの。

問題を出题するときも560行をみてわかるように、常に500の問題の中からランダムに出题しようとしている。実際にはデータがないところは？マークを入れてちゃんと区別はしているようだけど、効率は著しく悪い。1問出题されたあと次の問題が表示されるまで結構時間がかかるのもこのせいだ。

710~780行のチェックもムダが多い。ここは「今何件のデータが登録されているのか」を示す変数をキチンと用意

すればすごく簡単になりスピードもはよくなるはず。がんばって直してほしい。

## もっとお勉強 しましょうネ！

さて、これまでホメタリ、ケナシタいろいろなことを言ってきたけどひとつ根本にかかわる指摘をしておこう。基本的に英語が不得手な私が言うのもなんだけど、斎藤くんもう少し英語のお勉強をしたほうがよくないかな。

注意深い読者の人はもう気がついていと思うけど画面に表示されるメッセージの類にミススペルが結構あるんだ。メニューがMANU(ほんとにMENU)、英語がENGLISE(ENGLISH)などなど、ちょっと恥ずかしいな。

まあ、英語が苦手だから自分の勉強のためにこのプログラムを作ったんだろうと好意的に解釈もできるけど、そ

れにしても英語のCAIソフトでMANUはマズイんでないかな。

さらにここでひとつおもしろいことを教えてあげよう。■を画面に表示するのにキャラクターコードの255番を使っているね。実を言えば、これはカーソルのパターンなのだ。つまり本当の意味はただの四角じゃないんだ。

それが証拠にダイレクトモードでPRINT CHR\$(255)としたあと、画面中央カーソルを動かしてみるといい。例えばPのところにカーソルをあわせてみると、PRINT CHR\$(255)で表示した■がPになっているはず。知っていて使うならいいけど、CHR\$(255)が単なる四角だと思っていたら、あとであわてることになるゾ。

今後もしガンバってプログラムを作りディスクを手に入れよう。ディスクを使った本格的データベースソフトができたならぜひ送ってね。

アイデアの 独創性	プログラミング テクニック	おもしろさ	仕上がりの 美しさ



メインメニュー

メインメニュー

テストメニュー

テストのメイン部分

出題 答の受け付け 答の判定

正答率の表示

```

10 '
20 '
30 ' ISAM BASIC SOFT
40 '
50 ' JITHUYO SOFT VOL 2.0
60 '
70 ' * でえたあへえす
80 ' えいたんご またあ *
90 '
100 ' IPROGRAMMING BY
110 '
120 ' MOTOAKI SAITO !!
130 '
140 ' 19860207-19860210
150 '
160 ' IFOR 32KB MSX SYSTEM
170 '
180 '
190 '
200 COLOR 15,4,7:GOSUB 2600:SCREEN 1,0,0
,,0:WIDTH 29:KEY OFF:X=RND(-TIME):CLEAR
5000:DIM EN$(500),JA$(500)
210 ON STOP GOSUB 2740:STOP ON
220 CLS:LOCATE 0,0:PRINT STRING$(29,255)
230 LOCATE 7,0:PRINT "えいたんご またあ "
240 LOCATE 0,1:PRINT STRING$(8,255)" MAIN
MANU "STRING$(10,255):LOCATE 9,23:PRIN
T"(C) SAM BASIC SOFT";
250 LOCATE 7,3:PRINT"1.TEST"
260 LOCATE 7,5:PRINT"2.とうろく"
270 LOCATE 7,7:PRINT"3.LOAD"
280 LOCATE 7,9:PRINT"4.SAVE"
290 LOCATE 7,11:PRINT"5.しゅうせいさくし"
300 LOCATE 7,13:PRINT"6.7.リンク しゅうりよく"
310 LOCATE 7,15:PRINT"7.はんさく"
320 LOCATE 7,17:PRINT"8.END"
330 LOCATE 5,21:PRINT CHR$(255)" PUSH 1-
8 KEY ":A$=INPUT$(1):A=VAL(A$):IF A>8 O
R A<1 THEN 330
340 ON A GOTO 370,790,1280,1120,1400,187
0,2100,350
350 CLS:PRINT">>>>>> THE ABC SONG <<<<
<<":GOTO 980
360 '***** TEST
370 CLS:PRINT STRING$(29,255):CH=0:GOSUB
710:'たんご チェック
380 CLS:PRINT STRING$(29,255):LOCATE 1,4
:PRINT"1.JAPANESEをみて ENGLISHをこたえる"
390 LOCATE 8,0:PRINT"TEST MANU"
400 SP$="T12050M8000L405GR16E":MP$="V11
T120L102C"
410 LOCATE 1,8:PRINT"2.ENGLISHをみて JAPANE
SEをこたえる"
420 LOCATE 1,12:PRINT"3.MAIN MENU"
430 A$="":LOCATE 5,21:PRINT CHR$(255)" P
USH 1-3 KEY ":A$=INPUT$(1):A=VAL(A$):IF
A>3 OR A<1 THEN 430
440 ON A GOTO 450,690,220
450 LO=0:'***** TEST MAIN
460 CLS:A$="":PRINT STRING$(29,255)
470 LOCATE 8,0:IF LO=0 THEN PRINT"J>E T
EST " ELSE PRINT" E>J TEST "
480 A$="":LOCATE 1,4:PRINT"またあはれ めに もんだ
いすう ":INPUT A:S=0:B=A
490 IF A>999 OR A<0 THEN 460
500 FOR I=1 TO A
510 LOCATE 0,4:PRINT SPC(58)
520 LOCATE 0,8:PRINT SPC(58)
530 LOCATE 0,12:PRINTSPC(58)
540 LOCATE 0,18:PRINTSPC(58)
550 LOCATE 0,22:PRINTSPC(28)
560 X=INT(RND(-TIME)*500)
570 IF JA$(X)=" " OR EN$(X)=" " OR JA$(X)=
"?" OR EN$(X)="?" THEN 560
580 LOCATE 0,4:PRINT USING"もんだい ####かめ
いかいずう ####";I,S
590 LOCATE 0,8:PRINT["":IF LO=0 THEN PR
INT JA$(X)"J の えいたんご"を こたえなさい." ELSE PRI
NT EN$(X)"J の いみき"を こたえなさい."
600 LOCATE 0,12:LINE INPUT"こたえ >":CT$
610 IF LO=1 THEN GOSUB 700,ELSE IF CT$=E
N$(X) THEN PLAY SP$:LOCATE 10,18:PRINT"せ
いかい !!!":S=S+1:GOTO 630
620 LOCATE 0,18:PRINT"まちが い"せいかい ":IF
LO=0 THEN PRINT EN$(X):PLAY MP$ ELSE PR
INT JA$(X):PLAY MP$
630 A$="":LOCATE 5,22:PRINT CHR$(255)" P
USH ANY KEY ":A$=INPUT$(1):NEXT
640 LOCATE 0,12:PRINT SPC(29)
650 LOCATE 0,4:PRINT USING"もんだいすう ####のう
ち いかい #### ";B,S:LOCATE 0,18:PRINTSP
C(29)
660 LOCATE 0,8:PRINTSPC(29)

```

単語が登録されて  
いるかチェック

問題と答の登録  
(キーボードから)

A B C のうた

終了メニュー

データのセーブ(保存)

データのロード(読みこみ)

```

670 LOCATE 0,8:PRINT USING"せいかい リフは ####.
####";S/B*100
680 A$="":LOCATE 5,22:PRINT CHR$(255)" P
USH ANY KEY ":A$=INPUT$(1):GOTO 380
690 LO=1:GOTO 460
700 IF CT$=JA$(X) THEN PLAY SP$:LOCATE 1
0,18:PRINT"せいかい !!!":S=S+1:RETURN 630 ELS
E RETURN 620
710 LOCATE 8,0:PRINT" すこし まってね ":BEEP
720 C=0:FOR I=1 TO 500
730 IF EN$(I)=" " THEN C=C+1
740 NEXT
750 IF C<500 THEN RETURN
760 LOCATE 0,4:PRINT" たんご"せいかい" メモリーにあり
ません !!!":LOCATE 0,8:PRINT SPC(30)
770 BEEP:BEEP
780 A$="":LOCATE 5,15:PRINT CHR$(255)" P
USH ANY KEY ":A$=INPUT$(1):GOTO 220
790 '***** どうく
800 CLS:PRINT STRING$(29,255)
810 LOCATE 10,0:PRINT" とうろく "
820 LOCATE 1,2:PRINT"* ENGLISH>JAPANESEの
し"かん":PRINT
830 PRINT" にかうりよく してくだ"さい":PRINT
840 PRINT" * MAIN MANUに もと"るときは ":PRINT
850 PRINT" ENGLISHのときに 123と にかうりよく":PR
INT:PRINT" してくだ"さい"
860 LOCATE 5,13:PRINT CHR$(255)" PUSH AN
Y KEY ":A$=INPUT$(1):O=500
870 FOR I=1 TO 500
880 IF EN$(I)=" " OR EN$(I)="?" THEN O=O-
1
890 NEXT
900 CLS
910 O=O+1:IF O>500 THEN 220 ELSE PRINT U
SING"NO,####";O:PRINT
920 LINE INPUT"ENGLISH >":E$:PRINT
930 LINE INPUT"JAPANESE >":J$:PRINT
940 IF LEN(E$)>15 THEN 920 ELSE IF LEN(J
$)>15 THEN 930
950 IF E$="123" THEN 220
960 EN$(O)=E$:JA$(O)=J$
970 GOTO 910
980 PLAY"150S0M10000D4L4CR64CR64GR64GR6
4AR64AR64GR4"
990 PLAY"FR64FR64ER64ER64DR64DR64CR4"
1000 PLAY"GR64GR64FR64FR64ER64ER64DR4"
1010 PLAY"GR64GR64FR64FR64ER64ER64DR4"
1020 PLAY"CR64CR64GR64GR64AR64AR64GR4"
1030 PLAY"FR64FR64ER64ER64DR64DR64CR4"
1040 IF PLAY(O) THEN 1040
1050 PRINT:PRINT"DATAを TAPEに ほぞん"しましたか?
":PRINT
1060 PRINT"0... ほぞんすみ または そのひつようなし。":P
RINT
1070 PRINT"1... ほぞん していぬ"
1080 LOCATE 3,10:PRINT CHR$(255)" PUSH 1
OR 0 KEY ":A$=INPUT$(1):PRINT:PRINT
1090 A=VAL(A$):IF A<0 OR A>1 THEN 1080
1100 IF A=0 THEN 1110 ELSE 220
1110 PRINT"THE END ...":END
1120 '***** SAVE
1130 CLS:PRINT STRING$(29,255):LOCATE 10
,0:PRINT" SAVE "
1140 LOCATE 0,4:LINE INPUT"FILE NAME(8を
"まで)">:FI$
1150 IF LEN(FI$)>8 THEN 1130
1160 Z$="":LOCATE 0,8:PRINT CHR$(255)" P
USH [Y]KEY TO SAVING !!! ":Z$=INPUT$(1)
1170 IF Z$="Y" OR Z$="y" THEN 1180 ELSE
220
1180 F=500
1190 FOR I=1 TO 500
1200 IF EN$(I)=" " THEN EN$(I)="?"
1210 NEXT
1220 OPEN"CAS:EN"+FI$ FOR OUTPUT AS #1
1230 FOR I=1 TO 500
1240 PRINT #1,EN$(I)
1250 PRINT #1,JA$(I)
1260 NEXT:CLOSE #1
1270 LOCATE 5,20:PRINT CHR$(255)" PUSH A
NY KEY ":A$=INPUT$(1):GOTO 220
1280 '***** LOAD
1290 CLS:PRINT STRING$(29,255):LOCATE 10
,0:PRINT" LOAD "
1300 LOCATE 0,4:LINE INPUT"FILE NAME(わ
"かた"は ####)
">:FI$
1310 IF LEN(FI$)>8 THEN 1880 ELSE IF FI$
="####" THEN FI=0 ELSE FI=1
1320 Z$="":LOCATE 0,8:PRINT CHR$(255)" P
USH [Y]KEY TO LOADING !!! ":Z$=INPUT$(1)
1330 IF Z$="Y" OR Z$="y" THEN 1340 ELSE
220

```



```

1340 IF FI=1 THEN OPEN"CAS:EN"+FI$ FOR I
INPUT AS #1 ELSE OPEN"CAS:" FOR INPUT AS
#1
1350 FOR I=1 TO 500
1360 INPUT #1,EN$(I)
1370 INPUT #1,JA$(I)
1380 NEXT:CLOSE #1
1390 GOTO 1270
1400 '***** しゅうせい
1410 CLS:PRINT STRING$(29,255):LOCATE 8,
0:PRINT" しゅうせい MENU "
1420 LOCATE 7,4:PRINT"1.たんご" しゅうせい"
1430 LOCATE 7,7:PRINT"2.たんご" いれかえ"
1440 LOCATE 7,10:PRINT"3.たんご" さくし"
1450 LOCATE 7,13:PRINT"4.MAIN MENU"
1460 A$="":LOCATE 5,21:PRINT CHR$(255)"
PUSH 1-4 KEY ":A$=INPUT$(1):A=VAL(A$)
1470 IF A>4 OR A<1 THEN 1410
1480 ON A GOTO 1490,1670,1790,220
1490 '***** たんご" しゅうせい
1500 CLS:PRINT STRING$(29,255):LOCATE 8,
0:PRINT" たんご" しゅうせい "
1510 LOCATE 1,5:LINE INPUT"まうか"えた たんご"は
>";MC$
1520 IF LEN(MC$)>15 THEN 1510
1530 FOR I=1 TO 500
1540 IF MC$=EN$(I) THEN SS$=EN$(I):II=I
1550 NEXT
1560 IF SS$="" THEN LOCATE 5,8:PRINT"かくと
うする たんご"か" おりません":BEEP:BEEP ELSE 1580
1570 LOCATE 5,21:PRINT CHR$(255)" PUSH A
NY KEY ":A$=INPUT$(1):GOTO 1400
1580 LOCATE 0,5:PRINT"まうか"えた たんご"は "SS$"
で"ね (Y/N)":
1590 CH$=INPUT$(1):IF CH$="N" OR CH$="n"
THEN 1410
1600 LOCATE 0,5:LINE INPUT"おたらしい たんご"をい
れて"た"さい >";NA$=NA:LEN(NA$)
1610 IF NA>15 THEN 1600
1620 LOCATE 0,10:LINE INPUT"おたらしい いまをい
て"た"さい >";ER$=ER:LEN(ER$)
1630 IF ER>15 THEN 1620
1640 LOCATE 3,15:PRINT CHR$(255)" これで" い
て"すか (Y/N)":A$=INPUT$(1)
1650 IF A$="N" OR A$="n" THEN 1400
1660 EN$(II)=NA$:JA$(II)=ER$:GOTO 1410
1670 '***** いれかえ
1680 CLS:PRINT STRING$(29,255)
1690 LOCATE 8,0:PRINT" たんご" いれかえ "
1700 LOCATE 0,5:INPUT"いれかえる コート" Xi: "SX
1710 IF SX<1 OR SX>500 THEN 1700
1720 LOCATE 0,10:INPUT"いれかえる コート" Yi: "SY
1730 IF SY<1 OR SY>500 THEN 1720
1740 LOCATE 3,15:PRINT CHR$(255)" これで" い
て"すか (Y/N)":A$=INPUT$(1)
1750 IF A$="Y" OR A$="y" THEN 1760 ELSE
1410
1760 SWAP EN$(SX),EN$(SY)
1770 SWAP JA$(SX),JA$(SY)
1780 GOTO 1410
1790 '***** さくし"
1800 CLS:PRINT STRING$(29,255)
1810 LOCATE 8,0:PRINT" たんご" さくし"
1820 LOCATE 0,5:INPUT"さくし"する コート"は "SK
1830 IF SK<1 OR SK>500 THEN 1410
1840 LOCATE 0,10:PRINT CHR$(255)" ほんとに
さくし"として"て"ね (Y/N)":A$=INPUT$(1)
1850 IF A$="Y" OR A$="y" THEN EN$(SK)=""
:JA$(SK)=""
1860 GOTO 1410
1870 '***** PRINT OUT
1880 CLS:PRINT STRING$(29,255)
1890 LOCATE 7,0:PRINT" フリント しゅうせい"
1900 LOCATE 7,6:PRINT"1.たんご" いんさつ"
1910 LOCATE 7,10:PRINT"2.MAIN MENU"
1920 LOCATE 5,20:PRINT CHR$(255)" PUSH 1
-2 KEY ":A$=INPUT$(1):A=VAL(A$)
1930 IF A<1 OR A>2 THEN 1920
1940 ON A GOTO 1950,220
1950 '***** たんご" いんさつ
1960 CLS:PRINT STRING$(29,255)
1970 LOCATE 8,0:PRINT" たんご" いんさつ "
1980 LOCATE 0,5:INPUT"は"め"の コート" ":SC
1990 IF SC<1 OR SC>500 THEN 1980
2000 LOCATE 0,10:INPUT"おかりの コート" ":EC
2010 IF EC<1 OR EC>500 THEN 2000
2020 IF SC>EC THEN 1960
2030 LOCATE 3,15:PRINT CHR$(255)" これで" い
て"すか (Y/N)":A$=INPUT$(1)
2040 IF A$="Y" OR A$="y" THEN 2050 ELSE
1880

```

データの修正など

単語の入れかえ

単語の削除

プリントアウトメニュー

実際に印刷するとき

検索メニュー

英語→日本語の検索

日本語→英語の検索

コードから検索

全部のリスト

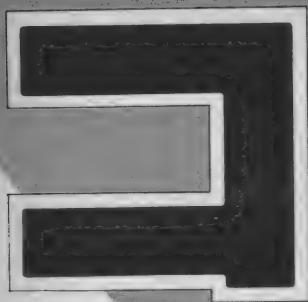
オープニングタイトル

```

2050 OPEN "LPT:" AS #1
2060 FOR I=SC TO EC
2070 PRINT #1,USING"No,###";I:PRINT #1
,EN$(I)SPC(5)JA$(I)
2080 NEXT:CLOSE
2090 GOTO 1880
2100 '***** けんさく
2110 CLS:PRINT STRING$(29,255)
2120 LOCATE 11,0:PRINT" けんさく "
2130 LOCATE 5,4:PRINT"1.ENGLISHで" けんさく"
2140 LOCATE 5,7:PRINT"2.JAPANESEで" けんさく"
2150 LOCATE 5,10:PRINT"3.コードで" けんさく"
2160 LOCATE 5,13:PRINT"4.たんご"LIST ひょうし"
2170 LOCATE 5,16:PRINT"5.MAIN MENU"
2180 LOCATE 5,21:PRINT CHR$(255)" PUSH 1
-5 KEY ":A$=INPUT$(1):A=VAL(A$)
2190 ON A GOTO 2200,2320,2430,2490,220
2200 '***** EN けんさく
2210 CLS:PRINT STRING$(29,255):GG=0
2220 LOCATE 7,0:PRINT" ENGLISH けんさく "
2230 LOCATE 0,4:LINE INPUT"さが"したい たんご" >
";SG$
2240 IF LEN(SG$)>15 THEN 2210
2250 FOR I=1 TO 500
2260 IF EN$(I)=SG$ THEN GG=I
2270 NEXT
2280 IF GG=0 THEN LOCATE 0,8:PRINT SG$"な
くて おりません":BEEP:BEEP:BEEP:GOTO 2310
2290 LOCATE 0,8:PRINT"ENGLISH >";EN$(GG)
:PRINT
2300 PRINT"JAPANESE >";JA$(GG)
2310 LOCATE 5,21:PRINT CHR$(255)" PUSH A
NY KEY ":A$=INPUT$(1):GOTO 2110
2320 '***** JA けんさく
2330 CLS:PRINT STRING$(29,255):GG=0
2340 LOCATE 6,0:PRINT" JAPANESE けんさく "
2350 LOCATE 0,4:LINE INPUT"さが"したい い" >";
SJ$
2360 IF LEN(SJ$)>15 THEN 2330
2370 FOR I=1 TO 500
2380 IF JA$(I)=SJ$ THEN GG=I
2390 NEXT
2400 IF GG=0 THEN LOCATE 0,8:PRINT SJ$"な
くて おりません":BEEP:BEEP:BEEP:GOTO 2310
2410 LOCATE 0,8:PRINT"JAPANESE >";JA$(GG)
):PRINT
2420 PRINT"ENGLISH >";EN$(GG):GOTO 2310
2430 '***** コート" けんさく
2440 CLS:PRINT STRING$(29,255):GG=0
2450 LOCATE 9,0:PRINT" コート" けんさく "
2460 LOCATE 0,4:INPUT"ない"の コート" ":GG
2470 IF GG<0 OR GG>500 THEN 2440 ELSE IF
GG=0 THEN 2110
2480 GOTO 2290
2490 '***** LIST
2500 GOSUB 2580
2510 FOR I=1 TO 500
2520 PRINT USING "No,###";I:PRINT" E
">EN$(I)
2530 LOCATE 10:PRINT"J">JA$(I)
2540 IF (I MOD 10) THEN 2560
2550 PRINT CHR$(255)" PUSH ANY KEY END=[
E] KEY ":A$=INPUT$(1):IF A$="E" OR A$="
e" THEN 2110 ELSE GOSUB 2580
2560 NEXT
2570 GOTO 2110
2580 CLS:PRINT STRING$(29,255)
2590 LOCATE 10,0:PRINT" LIST ":PRINT:RET
URN
2600 '***** タイトル
2610 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 39
2620 LOCATE ,,0
2630 LOCATE 15,0:PRINT" T H E "
2640 LOCATE 14,3:PRINT" D A T A "
2650 LOCATE 14,6:PRINT" B A S E "
2660 LOCATE 11,9:PRINT" E N G L I S H "
2670 LOCATE 14,12:PRINT" W O R D "
2680 LOCATE 12,15:PRINT" M A S T E R "
2690 LOCATE 3,21:PRINT" P R O G . B Y M
O T O A K I , S "
2700 LOCATE 3,23:PRINT"(C) S A M B A S
I C S O F T";
2710 LOCATE 4,18:PRINT CHR$(255)" P U S
H A N Y K E Y ":A$=INPUT$(1)
2720 RETURN
2730 '***** [CTRL]+[STOP] OFF
2740 RETURN
2750 '
2760 '
2770 ' | LIST END |
2780 '

```





# ンパイラに挑戦!?

## シューティングゲームを作る

### Part.3

第10回

伊藤 貴彦

#### リスト1

```

4920 '
4930 ' : てきのたまを1つうごかす
4940 '      ¥ ENTRY:なし
4950 '      ¥ RETURN:なし
4960 '
4970 '      てきのたまのそんざい @
4980 '      IF _____ 敵の弾の存在が真だったら
4990 '      てき_たま_いと"う _____ 敵の弾を動かし
5000 '      ELSE
5010 '      てき_たま_めん @ きえる_Y @ @ _____ スプライトを消す
5020 '      PUT_SPRITE _____
5030 '      THEN ;
5040 '

```

#### リスト2

```

4590 ' : てき_たま_いと"う
4600 '      ¥ ENTRY:なし
4610 '      ¥ RETURN:なし
4620 '
4630 '      てき_たま_ほうこう @ X_ぞ"うふ"ん 2 * _____ Xの増分をたして2倍する。
4640 '      てき_たま_X @ + _____ 今のX座標にたす。
4650 '      DUP >R _____ コピーして、1つをリターンスタックへ
4660 '      Xさいた"い > _____ Xの最大値より大きい
4670 '      IF _____ ならば
4680 '      いない てきのたまのそんざい"い ! _____ 存在を「いない」にセット
4690 '      RDROP _____ リターンスタックの中身を捨て
4700 '      @ _____ @を積む
4710 '      ELSE _____ そうでなければ
4720 '      R> _____ リターンスタックから取り出しスタックに積む
4730 '      THEN
4740 '      てき_たま_X ! _____ TOPを新しいX座標とする。
4750 '
4760 '      てき_たま_ほうこう @ Y_ぞ"うふ"ん 2 * _____
4770 '      てき_たま_Y @ + _____
4780 '      DUP >R _____
4790 '      Yさいた"い > _____
4800 '      IF _____
4810 '      いない てきのたまのそんざい"い ! _____ Y座標についても同様にする。
4820 '      RDROP _____
4830 '      @ _____
4840 '      ELSE _____
4850 '      R> _____
4860 '      THEN
4870 '      てき_たま_Y ! _____
4880 '
4890 '      てき_たま_めん てき_たま_X @ てき_たま_Y @ おか"いおか"たま"い"クン
4900 '      PUT_SPRITE _____ ;
4910 '

```

ASM/FORTHでゲームを作る！ この企画もう3回目。とはいえ、まだまだFORTHはむずかしいかもしれませんね。今回は、先月やり残したワードの説明と、いよいよFORTHのコンパイルの手順を説明します。もちろん、ASM/FORTHがなければコンパイルできませんから注意してください。それでは、ゴールは間近、今月もがんばってお勉強しましょう。

### はじめに

前回の説明の続きと、コンパイルの方法について述べます。これでいよいよ、シューティングゲームの完成です。

### 主要ワードの 詳しい説明 Part.2

#### 「てきのたまを1つうごかす」ワード

(以下リスト1参照)

これは、敵の弾があったら動かして表示するというワードです。「てきのたまのそんざい」という、敵の弾があるかどうか、

1(°真°の値)→ある

0(°偽°の値)→ない

という値で入っている変数を見て、弾があったら動かし、そうでなかったら弾のスプライトを消します。



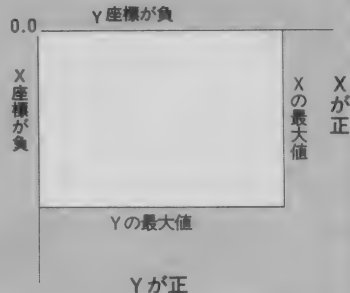
## 『てき\_たま\_いどう』ワード

『てきのたまを1つうごかす』ワードで、敵の弾が存在したときに実際に呼ばれるワードが、このワードです（リスト2参照）。

敵の弾の移動後のX座標を計算し、範囲をチェックし、それを改めて、『てき\_たま\_X』という、敵の弾のX座標を表す変数に入れます。なおここで、最小値のチェック（すなわち負の場合のチェック）をしないのは、ASM/FORTHでは負の数の比較ができないので、負の数は正の数の上限よりさらに大きい数と見なされてしまうために、最大値のチェックで同時にチェックできるからです。次にY座標についても同様の作業を行います。そして最後に、敵の弾をスプライト表示します（図1参照）。

ここで、範囲をチェックしたときに、弾がわくの外に出てしまうことがわか

図1



ったときは、『てきのたまのそんざい』変数を「0」（偽の値、つまり「ない」）にセットします。

また、X、Yとも増分を2倍してから座標に足しているのは、弾のスピードを戦車より速くするためです。そうしないと、戦車は走りながら弾を出すので、弾が戦車と同じスピードで飛んでしまいます。

## リスト3

```
4460 '
4470 ': フレイヤのたまき1つうごかす
4480 '          ¥ ENTRY:なし
4490 '          ¥ RETURN:なし
4500 '
4510 '          フレイヤのたまのそんざい @
4520 '          IF
4530 '          フレイヤ_たま_いどう
4540 '          ELSE
4550 '          フレイヤ_たま_めん @ きえる_Y @ @
4560 '          PUT_SPRITE
4570 '          THEN
4580 '          ;
```

## 『プレイヤーのたまを1つうごかす ワードおよび 『プレイヤー\_たま\_いどう』ワード

これらのワードは、プレイヤーの弾を動かすワードですが、敵の場合とまったく同じ構造をしています。そのため、敵とプレイヤーの処理を一つのワードにすることもできますが、こうす

るとプログラムが煩雑になるので今回は避けました（リスト3・4参照）。

## 『敵の弾のチェック』ワード

プレイヤー、敵の両者の弾の発射をチェックするワードです（リスト5参照）。

発射する条件は、

- ①弾の存在を示す変数（『-のたまのそんざい』）が0（『ない』）にセットされている。
- ②戦車が動いていること（方向が0でない）。
- ③プレイヤーならば、スペースキーが押される／敵ならば、乱数が50未満である。

以上の3つの条件がみたされたとき、存在を示す変数に『ある』がセットされ、そのときの戦車の方向・戦車の中心のX・Y座標が、弾の方向・弾のX・Y座標にそれぞれセットされます。戦車の中心の座標は、戦車の座標（戦車のスプライトの左上すみの座標）にスプライトの大きさのほぼ半分にあたる7を足すことによって求めています。また、発射するときは、発射音を出すワードを呼んでいます。

## 『めいちゅう\_チェック』ワード

（以下リスト6参照）

弾が当たったかどうかを判定するワードです。まず、敵の弾がプレイヤーの戦車に当たったかどうかを調べます。命中の条件は、

- ①弾が存在する。
- ②（弾のX座標-戦車のX座標）が、（スプライトの大きさ-2）よりも小さい。

## リスト4

```
4120 '
4130 ': フレイヤ_たま_いどう
4140 '          ¥ ENTRY:なし
4150 '          ¥ RETURN:なし
4160 '
4170 '          フレイヤ_たま_ほうこう @ X_ぞ_うぶん 2 *
4180 '          フレイヤ_たま_X @ +
4190 '          DUP >R
4200 '          Xさいた_い >
4210 '          IF
4220 '          いない フレイヤのたまのそんざい !
4230 '          RDROP
4240 '          @
4250 '          ELSE
4260 '          R>
4270 '          THEN
4280 '          フレイヤ_たま_X !
4290 '
4300 '          フレイヤ_たま_ほうこう @ Y_ぞ_うぶん 2 *
4310 '          フレイヤ_たま_Y @ +
4320 '          DUP >R
4330 '          Yさいた_い >
4340 '          IF
4350 '          いない フレイヤのたまのそんざい !
4360 '          RDROP
4370 '          @
4380 '          ELSE
4390 '          R>
4400 '          THEN
4410 '          フレイヤ_たま_Y !
4420 '
4430 '          フレイヤ_たま_めん フレイヤ_たま_X @ フレイヤ_たま_Y @ きえる_たま_ハ^タン
4440 '          PUT_SPRITE ;
4450 '          ;
```



## リスト5

```

5720 '
5730 ' : はっしや_チェック
5740 '
5750 '
5760 '
5770 '
5780 '
5790 '
5800 '
5810 '
5820 '
5830 '
5840 '
5850 '
5860 '
5870 '
5880 '
5890 '
5900 '
5910 '
5920 '
5930 '
5940 '
5950 '
5960 '
5970 '
5980 '
5990 '
6000 '
6010 '
6020 '
6030 '
6040 '
6050 '
6060 '
6070 '
6080 '

```

プレイヤーのチェック

```

¥ ENTRY:なし
¥ RETURN:なし

フレイヤのたまのそんざい @ ----- プレイヤーの弾が存在
-IF ----- しないならば
フレイヤ_TANK_ほうこう @ ¥TANKの ほうこう >0 ----- かつTANKの方向が0でないならば
IF ----- ならば (止まっている)
0 TRIG ----- スペースキーが押された
IF
はっしやあん_2 ----- 発射音
いる フレイヤのたまのそんざい ! ----- 存在を「いる」にセット
フレイヤ_TANK_ほうこう @ フレイヤ_たま_ほうこう !
フレイヤ_TANK_X @ 7 + フレイヤ_たま_X !
フレイヤ_TANK_Y @ 7 + フレイヤ_たま_Y !
変数をセット
THEN
THEN
THEN

```

敵のチェック

```

てきのたまのそんざい @
-IF
てき_TANK_ほうこう @ ¥TANKの ほうこう >0
IF
てきたらめ255 ----- 255までのでたらめの数
50 < ----- 50より小さいならば
IF
はっしやあん_1
いる てきのたまのそんざい !
てき_TANK_ほうこう @ てき_たま_ほうこう !
てき_TANK_X @ 7 + てき_たま_X !
てき_TANK_Y @ 7 + てき_たま_Y !
THEN
THEN
THEN

```

### ③Y座標についても②と同様。

という3つの条件がみたされたときに、命中とします。ここで、(弾のX座標-戦車のX座標)が負の数の場合、すなわち、弾が戦車より左側にいる場合のチェックはしていません。これは、先ほどと同様に負の数は正の数よりさらに大きな数になってしまうのですが、当たったときのことを考えると、とにかく(弾のX座標-戦車のX座標)が、(スプライトの大きさ-2)より小さくなっていることがわかります(図2参照)。これはY座標についても事情は同じですので、気になる方は自分で図を書いてみてください。ところで、『スプライトの大きさ-2』の\*2\*というのは、弾の大きさが2ドットのため、当たったときの位置を調整するためのものです(再度図2参照)。

### 「プレイヤーのめいちゅう」ワード および「てきのめいちゅう」ワード

これらのワードは、実際に勝負が決まったときに爆発音などの処理をするものです(リスト7・8参照)。

## リスト6

```

5410 '
5420 ' : めいちゅう_チェック
5430 '
5440 '
5450 '
5460 '
5470 '
5480 '
5490 '
5500 '
5510 '
5520 '
5530 '
5540 '
5550 '
5560 '
5570 '
5580 '
5590 '
5600 '
5610 '
5620 '
5630 '
5640 '
5650 '
5660 '
5670 '
5680 '
5690 '
5700 '
5710 '

```

¥ ENTRY:なし  
¥ RETURN:なし

```

てきのたまのそんざい @ ----- 敵の弾が存在
IF ----- ならば
てき_たま_X @ フレイヤ_TANK_X @ ----- 敵の弾のXからプレイヤーの戦車のXの引いたのが
スプライトのおおきさ 2 - < ----- (スプライトの大きさ-2)より小さい
IF ----- さらに
てき_たま_Y @ フレイヤ_TANK_Y @ ----- Yも同じならば
スプライトのおおきさ 2 - <
IF
フレイヤのめいちゅう ----- プレイヤーの負け
THEN
THEN
THEN

```

プレイヤーのたまのそんざい @ ----- プレイヤーの弾が存在

```

IF
フレイヤ_たま_X @ てき_TANK_X @ ----- プレイヤーの弾のXから敵の弾のXの引いたのが
スプライトのおおきさ 2 - < ----- (スプライトの大きさ-2)より小さい
IF
フレイヤ_たま_Y @ てき_TANK_Y @ ----- Y座標も同じならば
スプライトのおおきさ 2 - <
IF
てきのめいちゅう ----- 敵の負け
THEN
THEN
THEN

```

以上の主要なワードによって、『MAIN』ワードができていて、ゲームが動くわけです(リスト9参照)。

## コンパイルのしかた

次に、このゲームをASM/FORTHでコンパイルする方法について述べましょう。

### 必要なもの

- ①スプライト・ライブラリ(5月号)  
"SPRLIB. TXT"
- ②GAMEI/Oライブラリ(5月号)  
"GAMEIO. TXT"
- ③このゲームのソース(前々回)  
"BATTLE. TXT"

以上のプログラムをディスク上にファイルとして作っておきます。作り方は、BASIC上でREM文の形でプログラムを入れ、ディスクにアスキーセーブします。つまり、  
SAVE "ファイル名", A  
ですね。 [アスキーセーブ]オプション

そうしたら、いよいよコンパイルで



す。まず、スプライトのライブラリを  
ASM/FORTHでコンパイルします。

この作業は、MSX-DOS上でやります。

A>ASMFORH SPRLIB GRAPH

こうして、“SPRLIB”をコンパイル  
して、ASM/FORTHのグラフィック  
ライブラリ“GRAPH”にくっつけます。  
次に、こうしてできあがったSPRLIB  
に、GAMEIOをコンパイルしてくっ  
つけます。

A>ASMFORH GAMEIO SPRLIB

さらに、こうしてできあがったGA  
MEIOに、ゲームプログラムをコンパ  
イルしてくっつけます。

A>ASMFORH BATTLE GAMEIO

ここでできたプログラムは、HEXフ  
ァイルなので、これをBASIC上で動く  
機械語プログラムにします。

A>GENBIN BATTLE 9000H

これで、機械語ゲーム“BATTLE.  
BIN”のできあがり。BASIC上で、  
BLOAD “BATTLE.BIN”, R

とすればゲームが実行できます。(た  
だし入れまちがいがないければ、ね！)

何度もやりたいときは、このゲーム  
は& H9000番地からですので、

DEFUSR=& H9000:KEY 1,

“A=USR(0)+CHR\$(13)

としておけば、以後ファンクション  
キーの1番(F1キー)を押すだけで一  
発始動できます。

何のへんてつもないゲームですが、自  
分てかんばって改良してみてください。

## リスト7

```
5050 ' : フレイヤのめいろう
5060 '                                     ¥ ENTRY:なし
5070 '                                     ¥ RETURN:なし
5080 '
5090 '     はくはつあん
5100 '     すこしまつ
5110 '
5120 '     いない てきのたまのそんざい !
5130 '     てきのから かちまけきまつた? ! ----- 勝負を表す変数に状態セット
5140 '
5150 '     てき_たま_めん 0 きえる_Y 0 0
5160 '     PUT_SPRITE ----- 敵の弾を消す
5170 '
5180 '     フレイヤ_TANK_めん 0 きえる_Y 0 0
5190 '     PUT_SPRITE ----- プレイヤーの戦車を消す
5200 '
5210 '     すこしまつ ;
5220 '
```

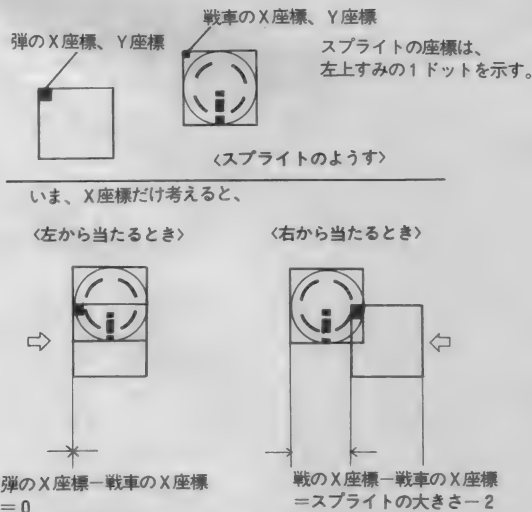
## リスト8

```
5230 ' : てきのめいろう
5240 '                                     ¥ ENTRY:なし
5250 '                                     ¥ RETURN:なし
5260 '
5270 '     はくはつあん
5280 '     すこしまつ
5290 '
5300 '     いない フレイヤのたまのそんざい !
5310 '     フレイヤのから かちまけきまつた? ! ----- 勝・負をセット
5320 '
5330 '     フレイヤ_たま_めん 0 きえる_Y 0 0
5340 '     PUT_SPRITE ----- プレイヤーの弾を消す
5350 '
5360 '     てき_TANK_めん 0 きえる_Y 0 0
5370 '     PUT_SPRITE ----- 敵の戦車を消す
5380 '
5390 '     すこしまつ ;
5400 '
```

## リスト9

```
6090 '
6100 ' ¥*****¥
6110 ' ¥*      メイン・ルーチン      ¥*
6120 ' ¥*****¥
6130 '
6140 '
6150 ' : MAIN
6160 '                                     ¥ ENTRY:なし
6170 '                                     ¥ RETURN:なし
6180 '
6190 '     イニシャライズ
6200 '     BEGIN
6210 '     てきを1つご" かつ
6220 '     フレイヤを1つご" かつ
6230 '     てきのたまを1つご" かつ
6240 '     フレイヤのたまを1つご" かつ
6250 '     はっしゃ_チェック
6260 '     めいろう_チェック
6270 '
6280 '     かちまけきまつた? @
6290 '     UNTIL
6300 '     TEXT40 ;
6310 '
6320 ' END MAIN
6330 '
```

図2



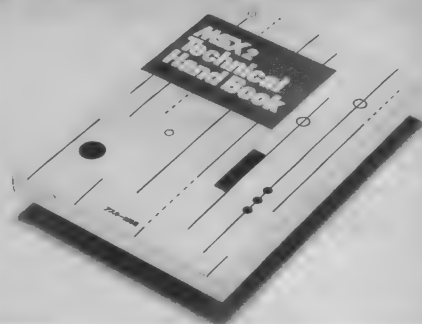


# バックインフォメーション

MSX2の技術資料として、多くの方にご愛読いただきましてありがとうございます。

出版されてから、現在までに見つかりました誤字、内容の不備等をお知らせすると共に訂正してお詫びいたします。

## MSX2 テクニカル ハンドブック



場 所	誤	正
P15表1.1	MSX1仕様 RAM 16K以上	MSX1仕様 RAM 8K以上
P18表1.3	(補足)	パレットはV9938のみの機能です。
P23図1.5	7FFDH BDOSエントリ	削除
P54L12	&H2121~&H497E &H30~&H49	&H2121~&H4F53 &H30~&H4F
P55表2.9	10 カラーテーブル 30 スプライトアトリビュート・テーブル 40 スプライトジェネレーター・テーブル	削除
P84L17	SLRWRK	SLTWRK
P87L6	T. STKE	H. STKE
P90表	ファイル数が255	ファイル数が112
P95表3.1	IDD,9セクタ FATのサイズ 2セクタ FATの個数 2	2DD,9セクタ 3セクタ 2 IDD,8セクタ 1セクタ 2 2DD,8セクタ 2セクタ 2
P103表3.5	「^J」とその説明	トル
P104表3.6	追加 名称 使用するキー 機能 ^J 画面上で改行するが、入力続ける。 「^U」の次の「^」	^ [

場 所	誤	正
P105L2	3回まで	何回か
P110L19	DELETE,	トル
P110L27	"DELETE"または	トル
P114L7~	<時> 0~23 0A~11A 0P~11P	<時> 0~23 0A~11A 0時~11時 12P 12時 1P~11P 13時~23時
P114L13~	12:00:00 AM 02:16:00 PM	12:00:00 13:16:00
P118リスト	160行のPRINT文の文末に";" (セミコロン) を付ける。	
P119L10	論理セクタ (以下、... ...制約はありません。	トル
P119L18	これは...配慮です。	トル
P126図3.19	最後にアクセスしたクラスタ番号— ファイルの開始クラスタ番号	最後にアクセスしたクラスタのファ イルの先頭からのクラスタ数
P127L14	40Hです	40H+ドライブ番号です。例えば、 AドライブのデバイスIDは40H です。
P133表3.11	00H ファイルのクローズ 26H ランダムブロック読み出し 27H ランダムブロック書き込み	00H ファイルのクローズ 26H ランダムブロック書き込み 27H ランダムブロック読み出し
P139L18	出力...同じである。	トル
P144L5	ドライブ番号	ドライブ番号 (Aドライブが00H、 Bドライブが01H、...。次の書 き込みの場合も同じ)

## 「テープMSX」 アンケート

### 《テープMSX》

プログラムエリアも今月ではや23回目。今までに掲載されたものの中には、打ちこむのは大変だけどぜひ遊びたい、使ってみたい、というものもあると思います。

そこで今回、「テープMSX」の企画がもちあがりました。具体的には、昨年1月号から今月号までの期間に掲載されたプログラムの中から、皆さんの希望の多いものをまとめてテープにしようというものです。そのために、読者の皆さんにアンケートをお願いします。

なお、今のところ発売時期や価格は未定です。

### 《応募方法》

以下のリストの中で、TAPE MSXに入れてほしいものの番号を(必ず番号で)官製ハガキに書いて送ってください。とじこみのアンケートハガキは受けつけません。

あて先は、  
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー・MSXマガジン プログラムエリアアンケート係まで。

## プログラムエリア 掲載プログラム

1985

- 1月号 1 PLOT  
2 COINDROP  
3 REFLECTION  
4 バイオリズム  
5 キャラクタ・エディタ  
2月号 6 S.E.T  
3月号 7 CALENDER  
8 EFTAL



場所	変	正
P145リスト	CALL BDOS (右のリストを挿入) POP DE LD L,0	LD C,19H CALL BDOS;DEFAULT DRIVE ? LD L,A トル
P146	(FCBを用いたファイルアクセスの補足) FCBが4000H番地から7FFFH番地までにあると、次の3つの処理が正しく行われません。 ① ファンクションコール 11H ② ファンクションコール 12H ③ デバイス (CON, PRN, NUL, AUX) に対する入出力	
P147L16	(戻り値の説明に追加、次のファンクションコールも同様)	さらに、FCBのドライブ番号を設定する。
P149L17	"*, o" "*, obj"	"?????????. o" "?????????. obj"
P148~P151	(ファンクション14H, 15H, 21H, 22H, 26H, 27H, 28Hについて) 失敗すれば0FFFHを	失敗すれば01Hを
P151L29	書き込みの対象となるブロックをすべて00Hで埋めた後で、 (補足)	書き込みによってファイルが大きくなる場合、追加されたレコードを00Hで埋めて、 ファンクション22Hでもファイルが大きくなる場合にファイルの領域が確保されますが、その内容がごみです。
P157L17	65本のレジスタ	49本のレジスタ
P207図4.61	X座標 Y座標	Y座標 X座標 (順序が逆)
P209L6	このビットが"0"に	このビットが"1"に
P237リスト	(logi-OP: A)	トル
P238リスト	OUT (C), H; DX OUT (C), L; DY OUT (C), A; First DATA OR 10110000B INC IX LD A, (IX+0) OUT (C), A	OUT (C), H; SX OUT (C), L; SY OUT (C), A; dummy OR 10100000B LD A, 7 CALL GET.STATUS LD (IX+0), A INC IX

場所	変	正
P247リスト	リストの最下行のOUT(C), A"の次に追加	LD A, 8FH OUT(C), A
P222リスト	LD A, (RDVDP) LD C, A	LD A, (WRVDP) LD C, A LD A, 44+80H OUT (C), A LD A, 17+80H OUT (C), A INC C INC C
	GET.STATUS: PUSH BC LD BC, (RDVDP) INC C LD A, 8FH OUT (C), A IN A, (C) POP BC RET	GET.STATUS: PUSH BC LD BC, (RDVDP) INC C OUT (C), A LD A, 8FH OUT (C), A LD BC, (RDVDP) INC C IN A, (C) POP BC RET
P276図5.11	1941 T-states	1491 T-states
P279L8	ロングヘッダ	ロングヘッダ またはショートヘッダ
P282リスト	JR WRSTR	JR PUTSTR
P298L4	⑧番端子に"1"	⑧番端子に"0"
P330L4	処理すべきものでなかった	処理すべきものであった
P337L2	第2部でも扱ったタイマ割り込み処理用のH. TIMという	割り込み処理用のH. KEYIという
P357L7	2, 4, 8の値が入ります	4, 8, 2の値が入ります
P360L12	FOU 3225H	FOU 3425H
P360L21	bit 3 整数の場合	bit 3 正数の場合
P362	スクリーンモード6 X方向のドット数*Y方向のドット数/4+4 スクリーンモード5または7 X方向のドット数*Y方向のドット数2+4 スクリーンモード8 X方向のドット数*Y方向のドット数/2+4 ただし、割り算の端数を切り上げてください。	
P363~365	DUMMY領域の大きさが2バイトで、それ以降のアドレスが1つずれます。	
P378	H, IPL (FE30H)	H, IPL (FE03H)

## PROGRAM AREA

- |        |                               |         |                      |
|--------|-------------------------------|---------|----------------------|
| 4月号 9  | SQUARE BATTLE<br>coustruction | 9月号 24  | COSMOROID            |
| 10     | NEW SQUARE BATTLE             | 25      | リズム・ボックス             |
| 5月号 11 | シーギヤング                        | 26      | MSXいそぶりゲーム           |
| 12     | CAPLE                         | 10月号 27 | RAIL ROADER          |
| 13     | 地雷原                           | 28      | BUG SAMBA Ver.2      |
| 14     | レコード管理プログラム                   | 11月号 29 | カン・エダの塔              |
| 6月号 15 | MICKY・LUCKY                   | 30      | Tiny TONE            |
| 7月号 16 | BOMB SHELL                    | 31      | スペース・アドベンチャー<br>・ゲーム |
| 17     | EARTH TREK                    | 12月号 32 | 家族の日記                |
| 8月号 18 | BIG-64                        | 33      | ダストマン                |
| 19     | SAIMON                        | 34      | バリケード                |
| 20     | BLACK JACK                    | 35      | VHD版ゼビウスマップ          |
| 21     | CAR RACE[1]                   | 36      | サンプルプログラム            |
| 22     | CAR RACE[2]                   |         |                      |

## 1986

## PROGRAM AREA

- |        |                 |        |                       |
|--------|-----------------|--------|-----------------------|
| 1月号 37 | おや指たてゲーム        | 6月号 52 | メビウス                  |
| 38     | ばっばぶー           | 53     | バックンチェリー              |
| 39     | FIND            | 54     | 住所録プログラム              |
| 40     | CHAGE           | 55     | MSX2専用<br>ハードコピープログラム |
| 41     | MSXを使った通信システム   | 7月号 56 | 魔法使いピッキー              |
| 42     | リサーチ            | 57     | RUN                   |
| 2月号 43 | ABCオリエンテーリング    | 58     | 公道レース・オービス            |
| 44     | ROLLING ORASH// | 8月号 59 | GALF                  |
| 45     | どろっぶ            | 60     | ジャンケンゲーム              |
| 3月号 46 | ベトロクロス          | 61     | チェックサム<br>発声プログラム     |
| 47     | インベーダーノスタルジック   | 62     | プリンタ・スプーラ             |
| 48     | FIRE TANK       | 63     | まうすまん                 |
| 4月号 49 | ROCKY ROCK      |        |                       |
| 5月号 50 | マグナ101          |        |                       |
| 51     | パーソナル・サッカーゲーム   |        |                       |



## **GALF**

(16 K以上)

松田 浩二

---

## **ジャンケンゲーム**

(32 K以上)

稲垣 敦

---

## **投稿 チェックサム発声プログラム**

(32 K以上:マシン語+BASIC)

愛知県岡崎市 原田 昌憲<sup>さん</sup>

---

## **プリンタ・スプーラ**

(64 K以上:マシン語)

ガラちゃん

---

## **まうすまん**

(16 K以上:マシン語)

伊藤 貴彦



## プログラム入力のために

プログラムは、大きく分けて、BASICとマシン語に分けられます。まずは、BASICプログラムの入力方法について説明いたしましょう。

### BASICの入力方法その①

まず、入力のまえに、BASICプログラムの構造(?)についてちょっと知って

おく必要があります。

まず BASICプログラムの先頭は、かならず、数字(行番号)になっています。つまり、MSXは、この行番号を頼りにプログラムを実行するわけです。そして、次にステートメント、コマン

ド、変数等々が続きます。

ここで注意してほしいのは、BASICのプログラムは、行番号が1行分のプログラムだということです。

これは、1行が長からうが、短からうが、1行単位だということです。

```
200 SCREEN1,0:COLOR 15,4,4:WIDTH29:KEYOFF:CLS:CL
EAR900,&HF300:GOSUB680:RETURN
210 DEFINTU-Y:DIMZ%(1,26),S%(6):FORI%=1TO26:POKE
&HF300+I%,0:NEXT:RETURN
220 FORU=1TO5:S%(U)=5999:NEXT:RETURN
230 COLOR 1,3,3:CLS:PRINT"*****"
*****";:FORA%=0TO20:PRINT"*"SPC(27)"*";:NEXT:P
RINT"***** TIME=";0:RETURN
240 PUTSPRITE0,(0,208):FORI%=1TO26:POKE&HF300+I%
,0:NEXT:RETURN
250 Q=RND(-TIME):FORI%=1TO26:RETURN
260 X=INT(RND(1)*27+3):RETURN
270 Y=INT(RND(1)*21+1):IFX=14ANDY=11THEN260:RETURN
280 FORU=1TO1%:IF X=Z%(0,U) AND Y=Z%(1,U)THEN260:RETURN
290 NEXT:RETURN
```

RETURN = リターンキー

そして、1行の入力が終わった時点で、かならずリターンキーを押してください。

よくまちがえるのが、MSXマガジンに掲載しているプログラムと画面上のプログラムが違っていると感違いすることです。

これは、画面に表示される文字数が最大40文字に対して、掲載リストは、48文字であったり、それ以上であったり、いろいろとリストによって、まちまちになっているからです。

とにかく、掲載してあるリストが何

文字であろうと、1行入力が終わったら、かならずリターンキーを押すということです。画面上で改行されても、プログラムが続いている場合は、リターンキーを押さずに、最後まで入力してください。

### BASICの入力方法その②

入力するときにもうひとつ気をつけてほしいのが、類似キャラクタの入力ミスです。(表①参照)

特にPLAY文、DRAW文では、I(イチ)とl(小文字のエル)が見分けにくいものです。十分気をつけて入力してください。PLAY文DRAW文とも、

\*(ダブルコーティションを使い、\*で囲まれた中の英数字をタイプミスするとイリガルファンクションコールのエラーになります。ただし、小文字、大文字どちらを使ってもかまいません。

キャラクタ	読み方
I l 1	アイ (英大文字) エル (英小文字) いち (数字)
0 O	ゼロ (数字) オー (英大文字)
8 S B	ハチ (数字) エス (英大文字) ビー (英大文字)
= ;	コロソ セミコロソ
, -	カンマ ピリオド



```

100 SCREEN0: CLEAR200, &HC7FF: Z$="0000"
110 ON ERROR GOTO 300
120 PRINT: PRINT "*";: GOSUB260: PRINT A$;
130 IF A$="M" THEN 150
140 IF A$="D" THEN 210 ELSE PRINT: GOTO 120
150 LINE INPUT A$: A=VAL("&h"+A$)
160 PRINT: GOSUB280: V=PEEK(A): GOSUB290: PRINT "-";
170 GOSUB240: L=V*16: IF E=1 THEN 190 ELSE GOSUB240
:L=L+V: IF E=1 THEN 190 ELSE POKEA, L: A=A+1
180 GOTO 160
190 IF A$=CHR$(8) THEN A=A-1 ELSEIF A$=CHR$(32)
THEN A=A+1 ELSEIF A$=CHR$(13) THEN 120
200 GOTO 160
210 LINE INPUT A$: A=VAL("&h"+A$)
220 FOR L=0 TO 15: GOSUB280: FOR M=0 TO 7: V=PEEK(A
): S=S+V: GOSUB290: A=A+1: NEXT: PRINT ": ";: V=S: GOSUB2
90: PRINT: NEXT
230 PRINT: GOSUB260: IF A$<>" " THEN 120 ELSE 220
240 E=0: GOSUB260: IF A$<CHR$(48) THEN E=1: RETURN:
ELSEIF A$>CHR$(70) THEN 240 ELSEIF A$>CHR$(57) AN
D A$<CHR$(65) THEN 240
250 V=VAL("&h"+A$): PRINT A$;: RETURN
260 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 260 ELSEIF A$>CHR$(96
) AND A$<CHR$(123) THEN A$=CHR$(ASC(A$)-32)
270 RETURN
280 A$=HEX$(A): PRINT LEFT$(Z$, 4-LEN(A$))+A$+" ";:
S=INT(A/256)+(A AND 255): RETURN
290 A$=RIGHT$(HEX$(V), 2): PRINT LEFT$(Z$, 2-LEN(A$
))+A$+" ";: RETURN
300 RESUME NEXT

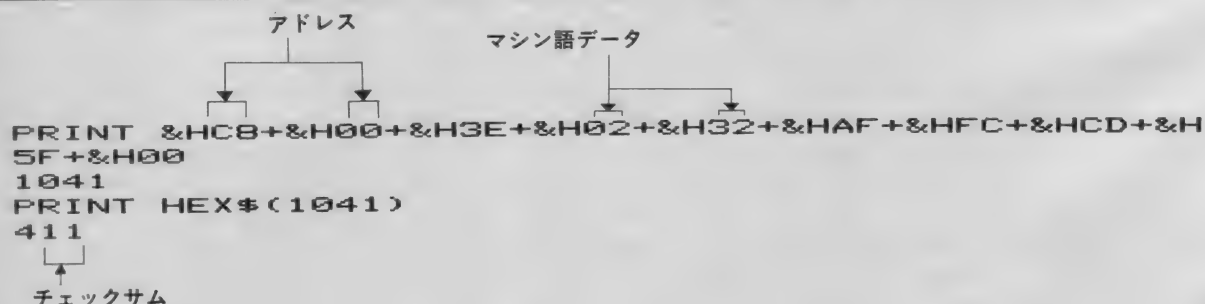
```

## マシン語 入力方法その①

マシン語の入力は、マシン語モニタプログラムが必要です。ここに掲載してあるマシン語モニタプログラムか、あるいは、MSXマシン内蔵のモニタ機能、その他の雑誌(Loginなど)で紹介されたマシン語モニタプログラムを使ってマシン語の入力を行います。

MSXマガジン以外で紹介されたマシン語モニタを使う場合には、そのマシン語モニタの使い方をよく読んで使ってください。また、MSXマガジンで紹介したマシン語モニタプログラムとその他のマシン語モニタでは、チェックサムの求め方が違う場合があります。

MSXマガジンのチェックサムの求め方を紹介しておきますから、Mマガ以外のマシン語モニタプログラムで、入力したときに、チェックサムが合わなかったときの参考にしてください。



## リスト2

### ●チェックサムの求め方

チェックサムは、最初の4桁のアドレスと8個のデータを足した、下2桁を表示するようになっています。

チェックサムを求める方法は、この他にいくつかあります。自分の使っているマシン語モニタのチェックサムの

求め方をよく調べるようにしてください。[リスト2]



# プログラムを入力するには

## マシン語 入力その②

プログラムエリアのマシン語モニタプログラムの使い方について紹介いたしましょう。

まず、16Kマシンを持っている人は、行番号100のCLEARの後の&H87FFを&HC7FFに変更してください。

このマシン語モニタは、

M (メモリセット)

D (DUMP: ダンプ)

の2つの機能を持っています。

まず、M (メモリセット) について説明いたしましょう。

Mは、メモリにマシン語をセットするための機能です。

まず、Mの次にアドレスを入力します。アドレスは、雑誌に掲載したプロ

グラムの最初の4桁がアドレスです。

MC800 **RETURN**

のように入力します。

その次にマシン語データを入力します。マシン語データは、アドレスの次にある2桁の英数字(16進数)で、8個ならんでいます。コロン(:)の後の英数字(16進数)はチェックサムですから、入力しないでください。

マシン語データ										チェックサム
アドレス	00	01	02	03	04	05	06	07		
C800	00	00	00	80	00	00	00	00	: 48	
	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F		
C808	00	00	00	00	00	00	00	00	: D0	

マシン語データを入力するには、



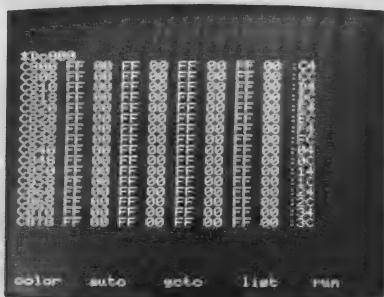
◆のようになりますから、マシン語データを順序よく入力してください。

データを入力すると何もしなくても、次に移りますから、リターンキーやスペースキーを押

す必要はありません。

途中で、入力を止める場合は、リターンキーを押してください。

マシン語データの入力を再会する場合は、入力した最終アドレスをMの後に入力してください。



◆D (ダンプ) は、入力されたマシン語データの確認をしたり、メモリの内容を参照する場合に使います。

Mで入力したデータが正確に入力されているかどうかを見るために、Dを使うわけです。

まず、Dの後に参照したいところのアドレスを入力します。

DC800

Dコマンドを実行すると、1画面分が表示されます。その先を見る場合は、スペースキーを押してください。

Dコマンドを途中で止める場合は、**ESC** キーを押してください (Mコマンドでは、**ESC** キーによる中断はできません)。

## ●マシン語のセーブについて

マシン語入力がすべて終了したら、**CTRL**-**STOP**で、マシン語モニタを終了させてください。

そして、かならず、セーブするのを忘れないようにしてください。

セーブの仕方は、右のとおりです。

BSAVE "ファイル名",  
<開始アドレス>,<最終アドレス>

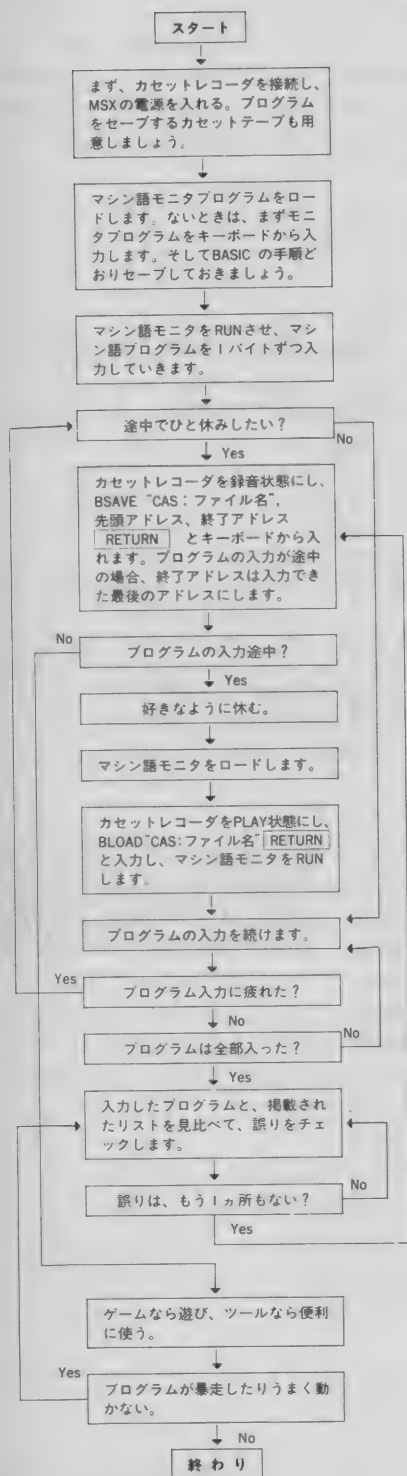


BSAVE "CAS:0000",&  
HC800,&HD7F8

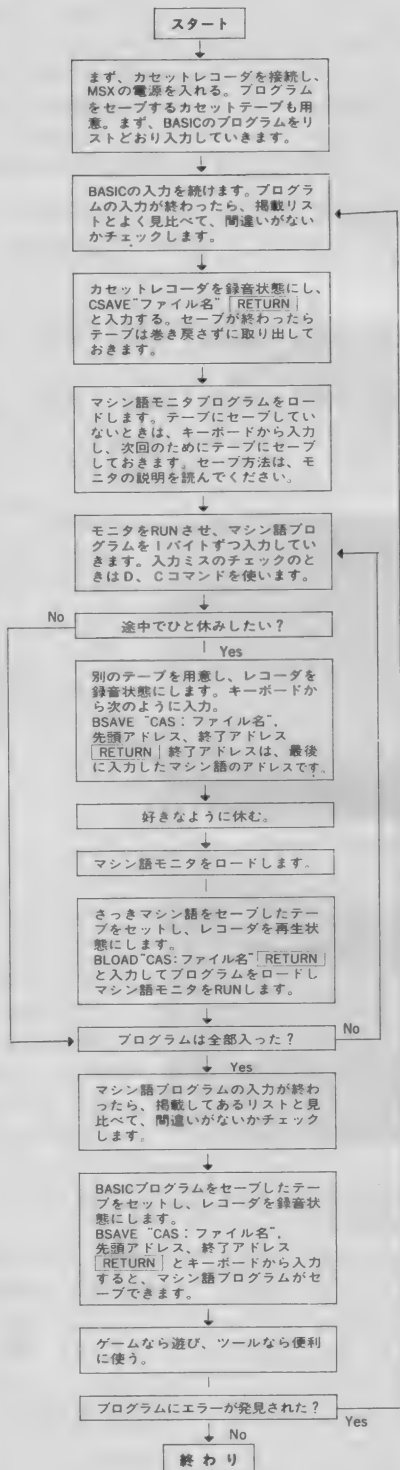


# プログラムの流れ

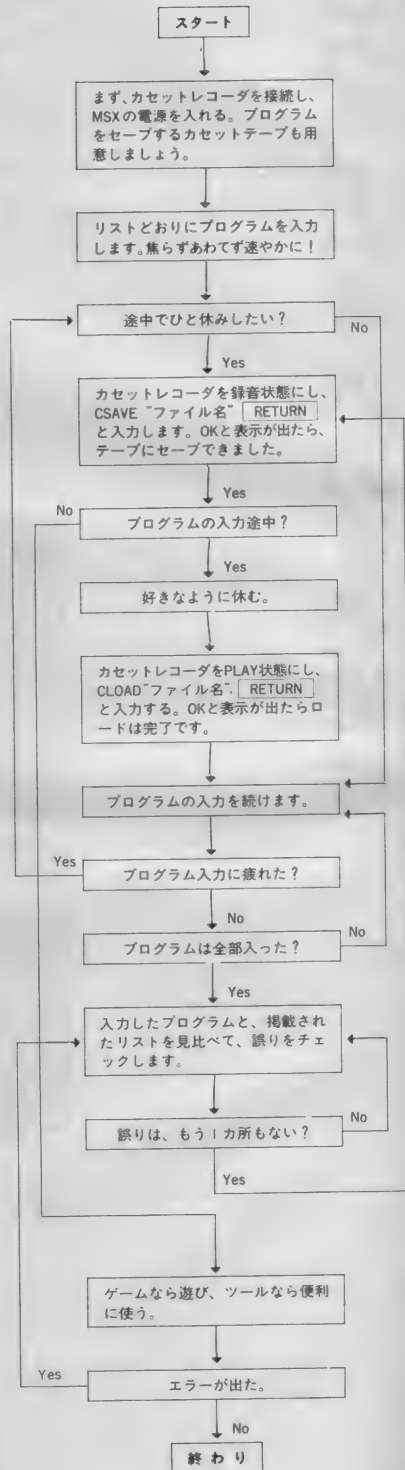
## ●マシン語だけの場合●



## ●BASICとマシン語の場合●



## ●BASICだけの場合●





# GALF

(16 K以上)  
松田 浩二

ゴルフ、ゲートボール、ビリヤードの感覚を取り入れた新しいスポーツ「GALF」。規定打数内にすべての赤い十字を通過してください。画面は3D感覚にしています。光源は左上ですから、斜面を良く把握してください。

## 遊び方

### ①：方向・クラブの選択

左右で方向、上下でクラブを選択できます。決まったらスペースを押すと次の入力に移ります。

クラブには「SHORT」、「LONG」、「WARP」があり、前者の2つはそれぞれ短・長距離で、地面をころがってゆきます。「WARP」は、要するに「打ち

上げるクラブ」と考えてください。着地するまでの途中の背景は一切関係なく、又、そこが斜面であろうと、着地地点に静止します。バンカー（黄色い所）から脱出するときや、斜面だらけの面では大変有効です。

### ②：変化球の設定

カーソルキーで中央下の白い十字を動かします。その方向、大きさにより

ボールに変化がかかります。バンカーの中をころがりたいときも、これを利用すると多少距離が伸ばせます。スペースで次の入力に移ります。

### ③：強さの設定

前項のスペースバーと共に、右下のゲージに三角形が走ります。右の方が強い玉となるので、タイミングをあわせてスペースバーを押せば玉が飛びま

す。スペースバーを押さずに三角形が左に戻ると、①の入力に戻りますが、打数は変化しません。もう一度①から入力し直してください。

画面から飛び出したり、穴に落ちるとOBとなり、一打ペナルティとなります。全部で12ホールありますが、3回ホールアウトするとゲームオーバーです。



```
10 SCREEN1,0:COLOR15,1,1:WIDTH29:KEYOFF:PLAY"V15
S0M2000T255"
20 KEY1,"SCREEN0":KEY2,"WIDTH29"
30 GOTO2110:REM---CHARACTER
40 GOTO2280:REM---DEMO
50 S=0:R=1:O=3
60 PLAY"L804CCCECEEEEEEGEGGGGGGGG05C":IFR>12THENR=1
70 ONRGOTO670,680,690,710,720,700,730,740,750,76
0,770,780
80 X=8:Y=8:REM---MAIN
90 PUTSPRITE0,(X+32,Y+8),15,2:PUTSPRITE1,(X+32,Y
+8),8,1:PUTSPRITE2,(X+33,Y+10),1,1:X1=X:Y1=Y
100 B=0:K=1:Q=0:XW=0:YW=0:XV=0:YV=0:K$(1)="SHORT
":K$(2)="LONG ":K$(3)="WARP ."
110 IFSTICK(0)=8THENR=R+1:GOTO60
120 A=STICK(0):K=K+(A=5)*(K<3)-(A=1)*(K>1):LOCAT
E19,19:PRINTK$(K)
130 Q=Q-(A=3)*10+(A=7)*10:Q=Q-360*(Q<0)+360*(Q>3
60):HX=COS(3.14159265#*Q/180):HY=SIN(3.14159265#
```



```

#Q/180)
140 PUTSPRITE4, (X+HX*16+32, Y+HY*16+8), 9, 1
150 IFINKEY$<>" "GOTO120
160 CX=0:CY=0:FORI=1TO100:NEXTI
170 A=STICK(0):CX=CX+(A=3)*(CX<11)-(A=7)*(CX>-11)
:CY=CY+(A=5)*(CY<11)-(A=1)*(CY>-11)
180 PUTSPRITE6, (128+CX, 160+CY), 15, 3
190 IFINKEY$<>" "GOTO170
200 FORI=1TO100:NEXTI:PW=0
210 PUTSPRITE7, (152+PW*2, 22*8-2), 8, 4: IFINKEY$="
"GOTO250
220 PW=PW+2: IFPW<36GOTO210
230 PUTSPRITE7, (152+PW*2, 22*8-2), 8, 4: IFINKEY$="
"GOTO250
240 PW=PW-2: IFPW>-2GOTO230: ELSE110
250 PLAY"L1606CF"
260 XV=HX*PW/(1.5-(K=1)*1.5): YV=HY*PW/(1.5-(K=1)
*1.5): AX=0: AY=0
270 XW=XV+AX: YW=YV+AY: XX=VPEEK(BASE(5)+4+32+INT(
(X+4)/8)+INT((Y+4)/8)*32): M=INSTR("<♣あけ'abhi j pqr
xyz ", CHR$(XX))
280 IFK<>3GOTO420
290 IFABS(XW)>4 THEN YW=YW*4/ABS(XW): XW=4*SGN(XW)
300 IFABS(YW)>4 THEN XW=XW*4/ABS(YW): YW=4*SGN(YW)
310 X=X+W: Y=Y+W
320 IFK<>3 THEN PUTSPRITE0, (X+32, Y+8), 15, 2: PUTSPR
ITE1, (X+32, Y+8), 8, 1
330 PUTSPRITE2, (X+33, Y+10), 1, 1
340 IF(X<-11)OR(X>201)OR(Y<-11)OR(Y>137) THEN570:
REM---DROP OUT
350 AX=AX+CX/50: AY=AY+CY/50: CX=CX*.66: CY=CY*.66:
XV=XV*.9: YV=YV*.9: IF((ABS(XV)+ABS(YV)>.8)OR(ABS(
CX)+ABS(CY)>.3))OR((M>4)AND(K<>3)) GOTO270
360 IFM=3 THEN GOSUB480: REM---HIT
370 IFM=17 GOTO570: REM---DROP OUT
380 IFTG=0 GOTO510: REM---CLEAR
390 SH=SH-1: LOCATE4, 21: PRINTSH; " ": IFSH<0 GOTO610
: REM---GAME OVER
400 S=S+B*50: LOCATE5, 18: PRINTS
410 GOTO90
420 XV=XV-(INSTR("pqr ji", CHR$(XX))>0)*.36+(INST
R("azbyx", CHR$(XX))>0)*.36
430 YV=YV+(INSTR("a'pbq", CHR$(XX))>0)*.36-(INST
R("yh xji", CHR$(XX))>0)*.36
440 IFM=2 THEN XV=XV*.5: YV=YV*.5
450 IFM=3 THEN GOSUB480: REM---HIT
460 IFM=17 GOTO570: REM---DROP OUT
470 GOTO290
480 REM---HIT
490 B=B+1: S=S+10: LOCATEINT((X+4)/8)+2, INT((Y+4)/

```



```

8)+1:PRINT"(+":PLAY"T255L805GEGE06C4":TG=TG-1:LOC
ATE5,18:PRINTS
500 M=1:RETURN
510 REM---CLEAR
520 FORI=1TO4:LOCATE7,I+5:PRINT"
:NEXTI
530 IFSH<0THENSH=0
540 P$(0)="PAR PLAY":P$(1)="BIRDIE":P$(2)="EAGLE
":P$(3)="ALBATROSS":LOCATE8,7:PRINTP$(SH)
550 LOCATE8,8:PRINT"BONUS";SH*100:S=S+SH*100:LOC
ATE6,18:PRINTS
560 FORI=1TO1000:NEXTI:R=R+1:GOTO60
570 REM---DROP OUT
580 PLAY"02L4CR8CR8CR8"
590 FORI=1TO100:NEXTI:SH=SH-1
600 X=X1:Y=Y1:GOTO380
610 REM---MISS & GAME OVER
620 O=O-1:LOCATE7,7:PRINT" HOLE OUT ":PLAY"L804C
CECRO3G04C4":FORI=1TO500:NEXTI:IFO>0GOTO70
630 PLAY"L203RGG4FA+4A4GF4G1R":FORI=1TO900:NEXTI
640 LOCATE7,7:PRINT"<GAME OVER>":FORI=1TO7:PUTSP
RITEI,(0,0),0,0:NEXTI
650 IFINKEY$=" "THENFORI=1TO100:NEXTI:GOTO2280:EL
SE650
660 REM---TARGET DATA
670 RESTORE790:SH=6:GOTO900
680 RESTORE800:SH=8:GOTO1080
690 RESTORE810:SH=8:GOTO1270
700 RESTORE820:SH=7:GOTO1460
710 RESTORE820:SH=7:GOTO1650
720 RESTORE830:SH=9:GOTO1840
730 RESTORE830:SH=8:GOTO900
740 RESTORE840:SH=12:GOTO1080
750 RESTORE850:SH=12:GOTO1270
760 RESTORE860:SH=13:GOTO1460
770 RESTORE870:SH=13:GOTO1650
780 RESTORE880:SH=15:GOTO1840
790 DATA4,6,5,4,7,9,10,21,1
800 DATA5,0,14,7,11,15,4,22,4,21,12
810 DATA5,2,5,7,4,12,14,20,3,21,10
820 DATA5,5,9,10,3,10,14,18,2,18,10
830 DATA6,3,10,8,5,12,3,12,13,19,12,20,7
840 DATA8,0,13,2,4,7,14,11,5,15,1,18,12,21,2,23,
15
850 DATA8,2,10,5,1,7,15,8,9,12,3,14,10,18,8,22,1
860 DATA7,0,10,5,13,11,8,13,13,15,1,21,14,24,3
870 DATA10,0,4,0,11,7,1,7,14,8,7,15,8,16,1,16,14
,23,4,23,11
880 DATA17,0,14,1,7,1,8,5,3,5,12,6,3,6,12,10,7,1
0,8,13,7,13,8,20,3,20,4,20,11,20,12,23,1,23,14

```



```

890 REM---SCREEN
900 CLS:PRINT"ihhhhhhhx<<<<<ihhhhhhhhhhhhhhhhx"
910 PRINT"rihhhhhhxz<<<<<r<<<<<ihhhhhhhhhhxz"
920 PRINT"rr<<<<<zz<<<<<r<<<<<r<<<<<<<<zz"
930 PRINT"rr<<<<<zz<<<<<r<<<<<r<<<<<<<<zz"
940 PRINT"rr<<<<<zyhhhhhhj<<<<<r<<<<<<<<zz"
950 PRINT"rr<<<<<yhhhhx<<<<<r<<<<<<<<zz"
960 PRINT"rr<<<<<<<<z<<<<<r<<<<<ihhxz"
970 PRINT"rr<<<<<<<<z<<<<<r<<<<<r<<<<<zz"
980 PRINT"rr<<<<<<<<z<<ihhhj<<<<<q' 'bzz"
990 PRINT"rr<<<<<<<<z<<r<<<<<<<<<<<<<zz"
1000 PRINT"rr<<<<<<<<z<<r<<<<<<<<<<<<<zz"
1010 PRINT"rrrihhx<<<<<z<<r<<<<<<<<<<<<<zz"
1020 PRINT"rrr      z<<<<<z<<r<<<<<<<<<<<<<zz"
1030 PRINT"rrr      z<<<<<z<<r<<<<<<<<<<<ihhxz"
1040 PRINT"rrr      yhhx<z<<r<<<<<<<<<r<<<zz"
1050 PRINT"rrr      z<z<<r<<<<<<<<<q' 'bzz"
1060 PRINT"rrq' ' ' ' ' 'b<<q' ' ' ' ' 'bz"
1070 PRINT"rq' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' 'b":GOTO203
0
1080 CLS
1090 PRINT"ihhhhhhhhhhhhhhhhhhhxihhhhhhhhhhhhhhhhhx"
1100 PRINT"rihhhhhhhhhhhhhhhhhhxzrihhhhhhhhhhhhhhhhxz"
1110 PRINT"rr<<<<<<<<<<<<<zzrr<<<<<<<<<<zz"
1120 PRINT"rr<<<<<<ihhx<zrrr<<<<<<<<<<zz"
1130 PRINT"rr<<<<<r      z<zyjr<<<a'p<<<<zz"
1140 PRINT"rr<<<<<q' 'b<yhhj<<<z<r<<<<zz"
1150 PRINT"rr<<<<<<<<<<<<<<<<z<r<<<<zz"
1160 PRINT"rq' ' ' ' ' ' ' ' ' ' 'b<q' ' ' 'bz"
1170 PRINT"q' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' 'b"
1180 PRINT"ihhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhx"
1190 PRINT"rihhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhx<<<<<<zz"
1200 PRINT"rr<<<<<<<<<<<<<<<<<zz<a' 'p<z"
1210 PRINT"rr<<<<<<<<<<<<<<a' 'p<<<<<z<<<r<z"
1220 PRINT"rq' ' 'p<<<<<<<<zapr<<<<z<<<r<z"
1230 PRINT"r<<<<r<<<<<<<<<<zzrr<<<<z<<<r<z"
1240 PRINT"r<<<<r<<<<<<<<<<zzrr<<<<z<yhhhj<z"
1250 PRINT"r<<<<q' ' ' ' 'bzzrq' 'b<<<<<<<zz"
1260 PRINT"q' ' ' ' ' ' ' ' ' 'bq' ' ' ' ' 'b":GOTO203
0
1270 CLS
1280 PRINT"rihhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhxz"
1290 PRINT"rr<<<<<<<<<<<<<<<<<<<zz"
1300 PRINT"rr<<<<<<<<<<<<<<<<<<<zz"
1310 PRINT"rr<a'p<<<<<<<<<<<<a' ' 'p<zz"
1320 PRINT"rr<z<r<<<<<<<<<<<<<<z<<<r<zz"
1330 PRINT"rr<z<r<<<<<<<<<<<<<<z<ihhj<zz"
1340 PRINT"rr<z<r<<<<<<<<<<<<<<z<r<<<<zz"
1350 PRINT"rr<z<r<<<ihhhhx<<<<<z<r<<<<zz"
1360 PRINT"rr<z<r<<<r<<<<<z<<<<<z<q' 'p<zz"

```



```

0
1460 CLS
1470 PRINT"a' ' ' 'p      a' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' 'p      "
1480 PRINT"z<<<<r      za' ' ' ' ' ' ' ' ' ' 'pr      "
1490 PRINT"z<<<<r      zz<<<<<<<<<<<<<<<rqq' ' 'p"
1500 PRINT"z<<<<r      zz<<<<<<<<<<<<<<<r<<<<r"
1510 PRINT"yh hhhhj      zz<<<<<hh<<<<<<<r<<<<r"
1520 PRINT"      zz<<<<<hh<<<<<<<r<<<<r"
1530 PRINT"      zz<<<<ihhh<x<<<<<<<r<<<<r"
1540 PRINT"a' ' ' ' ' 'bz<<r rrr      zzz<<r<<<<r"
1550 PRINT"za' ' ' ' ' 'b<<r rrr      zzz<<r<<<<r"
1560 PRINT"zz<<<<<<<<<<<<r      z<<<<r<<<<r"
1570 PRINT"zz<<<<<<<<<<<<r      z<<<<r<<<<r"
1580 PRINT"zz<<<<<<<<<<<<r      z<<<<r<<<<r"
1590 PRINT"zy h h h h h h h h h h h j      z<<<<r<<<<r"
1600 PRINT"y h h h h h x<<<<<<<<<z<<<<r<<<<r"
1610 PRINT"      z<<<<<<<<<<z<<<<r<<<<r"
1620 PRINT"      z<<<<<<<<<<y h h h h j<<<<r"
1630 PRINT"      z<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<r"
1640 PRINT"      y h h h h h h h h h h h h h h h h h h h h h h h j":GOTO200

```

[illegible]



```

1840 CLS
1850 PRINT"a'~~~~~'p'"
1860 PRINT"zihhhhhhhhhhhhhhhhhhhhxr'"
1870 PRINT"zr<<<<<<<<<<<<<<<(<zr'"
1880 PRINT"zr<<<<ihxx<<<<<<<ihxxx<<zr'"
1890 PRINT"zr<<ihj<<yhx<<<<<ij<<<z<zr'"
1900 PRINT"zr<i'j<<<<<yx<<<<i j<<<z<zr'"
1910 PRINT"zr<r<<<<<<<z<<i j<<a'b<zr'"
1920 PRINT"zri j<<<<(yxi j<<ab<<<zr'"
1930 PRINT"zrr<<<<<<zr<<ab<<<zr'"
1940 PRINT"zrr<<<<<<zr<<yx<<<zr'"
1950 PRINT"zrq p<<<<<abqp<<yx<<<zr'"
1960 PRINT"zr<r<<<<<<z<q p<<y h x<zr'"
1970 PRINT"zr<q p<<<<<ab<<q p<<<z<zr'"
1980 PRINT"zr<<q'p<<a'b<<<<q p<<<z<zr'"
1990 PRINT"zr<<<q' b<<<<<q' '' b<zr'"
2000 PRINT"zr<<<<<<<<<<<<<<<<zr'"
2010 PRINT"zq'~~~~~'br'"
2020 PRINT"yhxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxjh":GOTO2030
2030 PRINT"SCORE <<<<<<<<<"
2040 PRINT"ROUND <<<<<"
2050 PRINT"<<<<<<<<<"
2060 PRINT"SHOT <<MIN<<<MAX<"
2070 PRINT"<<<<z z z z z z z z z z<"
2080 READA:FORI=1TOA:READX,Y:LOCATEX+2,Y+1:PRINT "あ":NEXTI:TG=A
2090 LOCATES,18:PRINTS
2100 LOCATES,19:PRINTR:LOCATE4,21:PRINTSH:GOTO80
2110 REM---FONT
2120 CLS:PRINT"JUST MAKING CHARACTERS"
2130 RESTORE2210:FORI=0TOD:READA:FORJ=1TOA#B
2140 READA$:VPOKE(&H60+I#16)*8+J-1,VAL("&H"+A$)
2150 VPOKE(&H68+I#16)*8+J-1,VAL("&H"+A$):NEXTJ:NEXT I
2160 FORI=0TOD:READA$:VPOKEBASE(6)+12+I,VAL("&H"+A$):NEXTI
2170 RESTORE2270:REM--SPRITE
2180 FORI=1TD4:S$=" ":FORJ=0TOD:READA$:S$=S$+CHR$( VAL("&H"+A$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=S$:NEXTI
2190 GOTO40
2200 REM--FONT DATA
2210 DATA3,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,E0,F0,F
    B,FC,FE,FF,7F,3F,1F,0F,07,03,01,00
2220 DATA3,FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,00,01,03,07,0
    F,1F,3F,7F,00,00,00,00,00,00,00
2230 DATA1,00,00,40,00,00,00,40,00,00
2240 DATA2,00,00,00,00,00,00,00,00,18,18,7E,7
    E,18,18,00
2250 DATA7F,54,F5,47,CB,FF,6E,1E

```



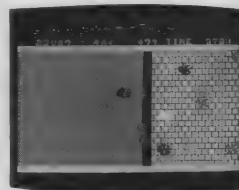
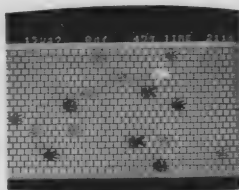




の腕一本に掛っている。

## プログラムについて

ゲームプレイ中は内部を書き換えている部分がありますのでブレーク操作はしないでください。



```

1000 CLEAR 300,&HAFFF:W=&HB8DB
1010 DEFINT A-Z
1020 KEY OFF:SCREEN 1:COLOR 15,4,1
1030 LOCATE 9,12:PRINT "ちょっとまってね !"
1040 GOSUB 1300
1050 W=&HB8DB
1060 STOP ON :ON STOP GOSUB 1290
1070 DEFUSR=&HB000
1080 A=USR(0)
1090 R!=0!
1100 FOR T=0 TO 2000:NEXT
1110 A=USR(1)
1120 R!=R!+.05
1130 FOR T=0 TO 60-R!:NEXT
1140 IF A=0 THEN 1110
1150 FOR T=0 TO 2000:NEXT
1160 LOCATE 9,9:PUTSPRITE 0,(0,208)
1170 IF A=1 THEN PRINT "GAME SET":GOTO 1230
1180 PRINT "    GOAL"
1190 LOCATE 8,11:PRINT "SCORE ";
1200 SC=INT((EXP((PEEK(W+4)-PEEK(W+3))/PEEK(W+4)
*5)+100)*PEEK(W+4))
1210 SC=SC-PEEK(W)-PEEK(W+1)*300
1220 PRINT USING "#####";SC
1230 LOCATE 10,14:PRINT "REPLAY ?"
1240 IF INKEY$ "<>" THEN 1240
1250 LOCATE 12,16:PRINT "Y/N";
1260 C$=INPUT$(1)
1270 IF C$="Y" OR C$="y" THEN GOTO 1080
1280 STOP OFF:SCREEN 0:END
1290 RETURN
1300 ' poke routine
1310 RESTORE 1350:VV=&HD000
1320 READ DT$:DM=LEN(DT$)/2-1:FOR I=0 TO DM:POKE
VV+I,VAL("&H"+MID$(DT$,I*2+1,2)):NEXT
1350 DATA F0B81ACB3F4713EB220CD02A98987ED630FE10
3802D60723070707074F7ED630FE103802D607B1EB2A00D0
7700000232200D013EB10D8C9
1370 POKE&HD000,0:POKE&HD001,&HB0:DEFUSR9=&HD002
1380 READ DT$:IF DT$="ZZ" THEN RETURN ELSE D$=US
R9(DT$):GOTO1380

```



```

1390 IF DT$="ZZ" THEN RETURN ELSE D$=USR9(DT$):G
OT01330
1400 DATA 2323220DB0ED730BB0180500000000000
1410 DATA 2A0DB07EA7C28DB13E01CD5F003AE0F3
1420 DATA F602E6FE470E01CD4700219BB7112038
1430 DATA 014001CD5C00AF210000010001CD5600
1440 DATA 3EFF21C800010800CD56003E20210018
1450 DATA 014000CD56003E19214018012000CD56
1460 DATA 003E1921E01A012000CD560011251821
1470 DATA 7AB0011500CD5C001817BCAEB3A0A0A0
1480 DATA A0CAB2A0A0A0A0DCB9A054494D45A0A0
1490 DATA A0216018CD53003A07004F060AC53E00
1500 DATA 061BED79000010FA3E02ED79003E08ED
1510 DATA 79003E0AED7900ED7900ED79003E0106
1520 DATA 1BED79000010FA3E02ED79003E08ED79
1530 DATA 003E0AED7900ED7900ED7900C110BE21
1540 DATA 00203E1BCD4D002101203E14CD4D0021
1550 DATA 02203EB1CD4D002103203E71011C00CD
1560 DATA 560021EEB836602336E023360423360F
1570 DATA 2316001E0006100E0073237223712371
1580 DATA 237AC61057E67F5F10EF21DBB80612AF
1590 DATA 772310FC21D80022E8B8CD90002156B1
1600 DATA AF060D5EF5C5D5E5CD9300E1D1C1F123
1610 DATA 3C10F0FB180E0000000000000000BE0000
1620 DATA 006B0300CDE2B5CDD0B1CDDDB1F3219F
1630 DATA FD11D5B2010500EDB02188B1119FFD01
1640 DATA 0500EDB0FBAF183CC351B2C9C9CDDDB1
1650 DATA CDF2B2CDD0B1CDE2B50610C5CD40B4C1
1660 DATA 10F9CD65B33AE3B8A728043D32E3B83A
1670 DATA E4B8A728043D32E4B83AE5B8A728043D
1680 DATA 32E5B8AF2A0DB077233600ED7B0BB0C9
1690 DATA 21EEB811001B014400CD5C00C93ADFB8
1700 DATA 5F1600212518223EB20603CD20B23ADD
1710 DATA B85F1600212C18223EB20603CD20B23A
1720 DATA DEB85F16002132180603223EB2CD20B2
1730 DATA 113F182ADBB8EB223EB20606CD20B2C9
1740 DATA C5210A00D5CD3A327DC630CD46B2D121
1750 DATA 0A00CDE631C1EB7BB2280510E3C90000
1760 DATA 3E20CD46B2C92A3EB22B223EB2CD4D00
1770 DATA C9FDE5DDE5F5C5D5E52ADB82322DBB8
1780 DATA 06003AE0B8A7201906083AE1B8A72011
1790 DATA 06103AE2B8A720093E081E00CD930018
1800 DATA 2E4FE607202979CB3FCB3FE61E801600
1810 DATA 5F21D8B2191E103E08E5CD9300E15E3E
1820 DATA 00E5CD9300E1235E3E0DE5CD9300E13A
1830 DATA E0B8A728043D32E0B83AE1B8A728043D
1840 DATA 32E1B83AE2B8A728043D32E2B8E1D1C1
1850 DATA F1DDE1FDE1000000000000F004D604CA04
1860 DATA B4046B046B046B046B046B005F005500
1870 DATA 50003AE3B8A7201C3AE4B8A720273AE5

```



```

1880 DATA BBA7203221020022EAB83E0432EDB8AF
1890 DATA 32ECB8C921FEFF22EAB83E0232EDB83E
1900 DATA 0232ECB8C921000022EAB83E0232EDB8
1910 DATA 3E0232ECB8C93AEFB8FE6030173AE7B8
1920 DATA FE09301021040022EAB83E0632EDB8AF
1930 DATA 32ECB8C921020022EAB83E0432EDB83E
1940 DATA FE32ECB8C93A3FB4A728043D323FB43A
1950 DATA 3FB4A72020AFCDD800F53E01CDD800C1
1960 DATA B028123E06323FB43AF0B887FE202002
1970 DATA 3E0432F0B8AFCD500A720083E01CDD5
1980 DATA 00A72824FE0120103AEEB8FE19281938
1990 DATA 17D60432EEB81810FE05200C3AEEB8FE
2000 DATA A83005C60432EEB83AECB85F3AEFB883
2010 DATA 32EFB8FEF03E01D2FDB316007BED445F
2020 DATA F2E5B316FF2AEAB819EB2AE6B81922E6
2030 DATA B87CFE0AD820047DFE20D83E02F5C5D5
2040 DATA E521041B3ED0CD4D00F321D5B2119FFD
2050 DATA 010500EDB0FB060F21A61811200019E5
2060 DATA C53E20011400CD5600C1E110EE210320
2070 DATA 3EF1011C00CD5600E1D1C1F1C3C4B100
2080 DATA 7887874F0600DD21EEB8DD09DD7E00FE
2090 DATA D1206E3AE1B5478787803C32E1B5FEAF
2100 DATA D2E0B5FE18DAE0B5E6F0F6084F160021
2110 DATA F2B806107EB9200914237E2BFE10DAE0
2120 DATA B52323232310ED3E02BADAE0B5DD7100
2130 DATA DD3601003AE1B547ED5F0480E6033CE6
2140 DATA 0328F7473E201F10FD2FE61CDD77023A
2150 DATA E1B547ED5F80E60C3CF680DD7703C3E0
2160 DATA B5DD7E02A72824FE1C3820C604DD7702
2170 DATA FE2C380BDD3600D1DD360200C3E0B53A
2180 DATA EAB8DD8601DD7701C3E0B5DD7E01FEFC
2190 DATA 382347DD7E034FE680200BDD3600D1DD
2200 DATA 360200C3E0B579E67FDD770378D620DD
2210 DATA 7701C3E0B5DD7E02A7CAD7B5FE1CD2D7
2220 DATA B53AEFB8DD9601473AF1B8DDAE03E680
2230 DATA 2821DD7E03E680200EDD7E01FE20DAD7
2240 DATA B578D62047180CDD7E01FE20DAD7B578
2250 DATA C6204778FE10307F3AEEB8DD9600FE11
2260 DATA 3804FEF03871DD46023AF0B84FA02827
2270 DATA 78878787800FA128403E2032E1B83ADE
2280 DATA B83C32DEB83AE4B8C60432E4B8DD3600
2290 DATA D1DD36020018493E2032E2B83ADFB83C
2300 DATA 32DFB83AE5B8C60432E5B8DD36021C3E
2310 DATA 0FDDDB603DD770318273E2032E0B83ADD
2320 DATA B83C32DDB83AE3B8C60832E3B8DD3600
2330 DATA D1DD36020018093AEDB8DD8601DD7701
2340 DATA C9A52AE8B8EB2AEAB8451922E8B87CA7
2350 DATA 284CFE0A386B7DD6003866A711000AED
2360 DATA 527D0F0F0FE61FFE04301A3C32F7B647
2370 DATA 3E04904F060021EFB60922F8B6216018
2380 DATA CDC0B6183C21F7B6360421EFB622F8B6
2390 DATA D60406004F21601809CDC0B618237D0F

```







投稿

# チェックサム発声プログラム

(32 K 以上: マシン語 + BASIC)

愛知県岡崎市 原田 昌憲さん

## はじめに

このプログラムは、メモリ上のデータのチェックサムを音声合成によって読み上げるというものです。マシン語プログラムのチェックに絶大なる威力を発揮します。と言うのも、今までは、チェックサムを確認する際にプログラムリストと画面とを交互に見なければならなかったのですが、このプログラムはその煩わしさを解消してくれるわけです。

## 入力の手順

このプログラムはBASIC とマシン語 (主に音声データ) でできています。プログラム上の事情もありますので、必

ず先にBASIC部分を入力し、CSAVE "voiceb"としてください。そして次にマシン語部分を入力し、さきCSAVEしたテープに続けて、  
BSAVE "cas:voice", &H9000, &HA92Eとしてください。

## 使い方

BASIC、マシン語の順にセーブされ

たテープを用意し、まずCLOAD "voiceb" でBASIC部分を読み込み、RUNします。すると、自動的にマシン語部分をテープから読んでくれます。読み終わると、  
Start address?

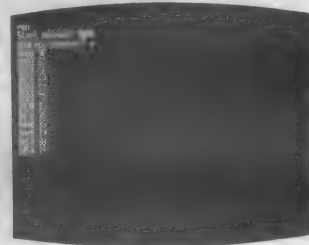
と聞いてきますから、読み上げを開始する番地を答えます。なお、頭に&Hをつける必要はありません。

その次に、

Address sum(y/n)?

と聞いてきます。これは、"アドレス加算を行うかどうか"を聞いているのですが、とりあえずこのコーナーのマシン語のチェックサムを聞きたいのであれば"Y"を入力します。

そうすると、アドレスとチェックサムを表示しながら読み上げを始めます。



```
100 ' 1986-5-19~1986-5-20
110 CLEAR 200,&H8FFF
120 DEF USR=&H9000
130 IF PEEK(&H9000)<>58 THEN BLOAD "cas:voice" ,
9000~a92e
140 INPUT "Start address";A$
150 INPUT "Address sum(y/n)";B$
160 A$=RIGHT$(A$,4)
170 FOR I=VAL("&h"+A$) TO 65536! STEP 8
180 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(I),4);
190 S=0
200 FOR J=I TO I+7
210 S=S+PEEK(J)
220 NEXT
230 C$=RIGHT$("000"+HEX$(I),4)
```



```

240 IF INSTR(B$, "y") OR INSTR(B$, "Y") THEN S=S+
VAL("&H"+LEFT$(C$, 2))+VAL("&H"+RIGHT$(C$, 2))
250 PRINT " "; RIGHT$("0"+HEX$(S), 2)
260 DMY=USR(S/16 AND 15)
270 FOR W=1 TO 30:NEXT
280 DMY=USR(S AND 15)
290 FOR W=1 TO 200:NEXT
300 NEXT
310 END

```

```

9000 3A F8 F7 B7 20 09 21 E5 :9F
9008 90 11 9E 01 C3 C4 90 FE :ED
9010 01 20 09 21 B3 92 11 BD :CE
9018 01 C3 C4 90 FE 02 20 09 :E9
9020 21 40 94 11 15 01 C3 C4 :53
9028 90 FE 03 20 09 21 55 95 :7D
9030 11 C8 01 C3 C4 90 FE 04 :B3
9038 20 09 21 1D 97 11 5D 01 :35
9040 C3 C4 90 FE 05 20 08 21 :33
9048 7A 98 11 32 01 18 75 FE :B9
9050 06 20 08 21 AC 99 11 03 :88
9058 02 18 69 FE 07 20 08 21 :B9
9060 AF 9B 11 9C 01 18 5D FE :5B
9068 08 20 08 21 3D A7 11 F2 :30
9070 01 18 51 FE 09 20 08 21 :BA
9078 4B 9D 11 5E 01 18 45 FE :BB
9080 0A 20 08 21 A9 9E 11 37 :F2
9088 01 18 39 FE 0B 20 08 21 :BC
9090 E0 9F 11 18 01 18 2D FE :0C
9098 0C 20 08 21 F8 A0 11 9A :C0
90A0 01 18 21 FE 0D 20 08 21 :BE
90A8 92 A2 11 B8 01 18 15 FE :61
90B0 0E 20 08 21 4A A4 11 87 :1D
90B8 01 18 09 FE 0F C0 21 D1 :29
90C0 A5 11 6C 01 F3 46 23 0E :DD
90C8 08 CD DE 90 AF CB 10 CB :F0
90D0 17 CD 35 01 0D 20 F2 1B :B4
90D8 7B B2 20 E9 FB C9 3E 0C :AC
90E0 3D C2 E0 90 C9 1F FF FF :C5
90E8 C0 00 00 00 00 00 00 7F :B7
90F0 FF FF FB 00 00 00 00 00 :76
90F8 00 1F FF FF FE 00 00 00 :A3
9100 00 00 00 1F FF FF FE 00 :AC
9108 00 01 00 00 00 7F FF FF :17
9110 DF 24 00 02 00 00 18 FF :BD
9118 FF BB 5A 94 40 C4 00 00 :55
9120 F7 FF DC F4 ED 92 2C 00 :22
9128 00 3F FF E7 1F FF E6 60 :42
9130 00 00 FF F0 03 7F FE C0 :F0
9138 00 00 7F FE 00 7F FF E0 :A4
9140 00 03 7F 98 03 FF FE 00 :EB
9148 00 0F FC 40 1F FF F8 00 :3A
9150 01 FF C0 07 FF F3 F8 00 :92
9158 3F F0 01 FF C2 7F 80 0F :E8
9160 FC 00 FF C0 FF E0 03 FE :8C
9168 00 3F E0 7F F0 03 FF 00 :89
9170 3F E0 3F F0 01 FF 00 3F :8E
9178 E0 3F F0 03 FF 00 7F C0 :59
9180 7F E0 07 FE 00 FF 80 FF :F3
9188 C0 0F FC 01 FF 01 FF 00 :E4
9190 1F F0 07 FE 07 FE 00 7F :B9
9198 E0 0F F0 1F FC 00 FF C0 :E2
91A0 9F 80 7F F8 01 FE 81 3F :86
91A8 00 FF F0 03 FD 02 7E 00 :A8
91B0 FF E0 03 FA 00 7F 20 FF :BB
91B8 E0 03 F3 00 3F 70 FF F0 :BD
91C0 01 B9 C4 03 1F 3E FF 00 :2E
91C8 26 39 80 E7 F3 CF C0 0D :AE

```

```

91D0 C6 00 7F F8 7B F0 03 F9 :05
91D8 00 7F C3 1F FC 00 7E 00 :44
91E0 1F F0 77 FF 80 0F C0 07 :4C
91E8 FC 0F FF 18 00 FE 00 3F :D8
91F0 C0 7F 81 FF 01 FE 00 FF :3E
91F8 00 7F 81 FF C0 7F C0 3F :C6
9200 E0 3F E0 3F FC 01 FE 00 :CB
9208 FF 80 FF 00 FE 0F 81 FF :A5
9210 00 3F 80 3F C0 3F 81 FC :1C
9218 03 F8 01 FE 00 FE 01 FE :A1
9220 03 FF 00 3F 00 3F E0 1F :31
9228 F0 3F C0 3F 81 E0 1F C0 :28
9230 07 F0 07 FC 03 F8 03 F0 :AA
9238 1F 80 7F 00 1F C0 3F F0 :F6
9240 0F F0 07 F0 0F F0 0F E0 :B6
9248 07 F8 0F F8 01 FC 03 FC :DC
9250 03 FC 0F 80 FE 00 1F C0 :4D
9258 3F E0 07 E0 0F FE 03 F8 :F8
9260 00 FC 01 F8 1F 00 FE 00 :04
9268 7E 00 3F C0 0F F0 07 F8 :75
9270 03 F8 00 07 F8 07 FF 00 :02
9278 FF 00 1F E0 1F C0 1F E0 :E6
9280 07 C0 10 01 37 FF F0 00 :10
9288 11 02 67 FB BC CE F7 00 :10
9290 00 0C FF FB 01 FF FE 00 :26
9298 00 9F FF B2 01 FF F0 00 :6A
92A0 02 7F FF CC 83 7F F8 00 :78
92A8 02 2F FF CC 03 7F FE 00 :86
92B0 00 4D FF F9 00 6F FF 80 :75
92B8 00 26 5F FD B2 42 7F FB :3A
92C0 00 00 48 FF FF FC 8C F7 :17
92C8 60 00 00 00 3F FF FE C8 :BE
92D0 10 00 00 00 00 0F FF FF :7F
92D8 FC 00 00 00 00 00 00 00 :66
92E0 FF FF FC 00 00 00 00 00 :6C
92E8 00 00 00 FF FF 80 00 00 :F8
92F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :82
92F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :8A
9300 00 00 00 00 00 00 00 00 :93
9308 00 00 00 00 00 00 00 00 :9B
9310 00 00 00 00 00 00 00 00 :A3
9318 00 00 00 00 00 00 00 00 :AB
9320 00 00 00 00 00 00 00 00 :B3
9328 00 00 00 00 00 00 00 00 :BB
9330 00 00 00 00 00 00 00 00 :CB
9338 00 00 00 00 00 00 00 00 :DB
9340 00 00 00 00 00 00 00 00 :EB
9348 00 00 00 00 00 00 00 00 :FB
9350 00 00 00 00 00 00 00 00 :77
9358 00 00 00 04 80 00 00 00 :77
9360 90 00 00 01 10 14 C1 85 :EE
9368 25 44 52 2A 9B 62 94 8C :FD
9370 AC AB A1 96 49 84 23 36 :37
9378 6A 5A 5A 56 5F 76 54 88 :30
9380 28 93 31 5A 4C 9A 48 DB :62
9388 52 51 10 00 4C D7 FB 12 :FE
9390 90 08 02 D9 FE 76 71 5F :DA
9398 91 00 03 FF EE 40 9B FF :86

```



```

93A0 00 00 03 FF CC C4 7F FE :C2
93A8 00 01 0D FF E2 23 FF F0 :3C
93B0 00 08 7F FF 00 8F FF 80 :D7
93B8 00 47 FF F0 00 FF FC 00 :7C
93C0 02 7F B9 80 07 FF E0 00 :F3
93C8 33 FD CC 00 7F FF 00 01 :D6
93D0 3F EE 40 07 FF F0 00 19 :DF
93D8 FE E2 01 3F FF 00 00 BF :49
93E0 F6 20 03 FF EB 00 17 FE :88
93E8 E0 00 7F FD 00 02 FF D8 :B0
93F0 00 0F FF A0 00 9F FF 00 :CF
93F8 01 FF F0 00 0B FF E0 00 :65
9400 3F FF 80 00 7F FF 00 01 :D1
9408 FF FE 00 01 FF FA 00 09 :9C
9410 FF FD 00 00 3F FE 40 00 :1D
9418 FF 73 99 90 00 03 FF E0 :29
9420 00 07 FF 00 01 FF F0 00 :AA
9428 0D FF 98 00 1F FE 40 00 :BD
9430 FF F8 00 01 FF E0 00 07 :A2
9438 FF 80 00 1F E0 00 00 18 :62
9440 01 FF FF F8 00 00 00 00 :CB
9448 3F FF F0 0E FF FF FF 00 :15
9450 00 3F FF F8 0C 67 FF FF :8B
9458 00 00 7F FF F0 18 DF F3 :44
9460 FC 00 00 7F FF F0 18 DF :55
9468 F3 FC 00 00 7F FF F0 19 :72
9470 DF F3 F8 00 00 3F FF F0 :FC
9478 0D FF FF F0 00 00 7F FF :85
9480 E0 37 FF EE C0 00 00 7F :57
9488 FD 80 27 FF DC E0 00 00 :7B
9490 FF FB 80 6E FF 99 C0 00 :64
9498 00 FF 72 00 DD FF 73 00 :EC
94A0 00 41 FE EC 01 BB BF EE :C8
94A8 80 00 B3 FD 98 07 FF FF :D9
94B0 DC 00 01 06 FB 20 0D FF :4E
94B8 FF F0 00 04 9B EC 80 37 :7D
94C0 FF FF F0 00 01 37 D1 00 :4B
94C8 DF EF F7 80 00 44 FF C4 :A8
94D0 03 7F FF FF 80 00 13 FF :76
94D8 90 0D FE FF FE 00 04 1B :23
94E0 FC 80 3F FF FF F0 00 20 :3D
94E8 FF E6 00 7F FF FF 00 04 :E2
94F0 1B FC C0 27 FF FF E0 01 :61
94F8 06 FF 30 09 DD FF F8 00 :9E
9500 02 EF B1 08 DE FF FC 00 :18
9508 82 67 98 8C CE 77 FF 00 :EE
9510 00 BB EE 60 9B 99 DF E0 :A1
9518 02 1B FE E6 20 98 8E FF :F3
9520 F0 00 07 FF FF F6 22 67 :29
9528 3B F8 01 04 DF FB 8C C0 :1B
9530 01 3F FC 00 00 13 7F F8 :8B
9538 00 00 1F FF FF F1 00 00 :DB
9540 7F FD 00 00 00 00 00 00 :51
9548 00 00 60 00 00 1F FF FF :5A
9550 A0 00 03 FF EC 10 00 04 :87
9558 02 00 10 00 00 01 04 00 :04
9560 00 00 00 00 00 0A 00 00 :FF
9568 10 54 00 02 82 00 01 40 :26
9570 08 44 41 00 A0 04 02 08 :40
9578 00 01 52 10 02 00 08 94 :0E
9580 20 00 04 92 24 82 14 89 :0E
9588 0A 05 4A 02 22 81 44 84 :E3
9590 82 00 00 48 AA AC 54 09 :A2
9598 11 15 50 BB 29 0A 41 10 :B2
95A0 A1 AD A4 22 13 49 42 49 :30
95A8 A9 24 03 29 25 29 52 40 :16
95B0 92 85 28 B2 15 0A 60 24 :D9
95B8 12 25 52 A9 46 29 08 26 :1C
95C0 93 51 48 89 53 2B 28 CA :7A
95C8 C5 24 AE B4 89 CC 52 6B :BA
95D0 6A 42 52 AA C4 0A 15 05 :F5
95D8 29 40 41 12 00 04 00 08 :35
95E0 07 FE 10 00 00 00 86 00 :10
95E8 7E 03 F8 3F FF C4 00 3F :37
95F0 C0 FF 03 FF E0 07 F8 07 :2C
95F8 F0 07 FF 3F F8 07 F8 0F :C8
9600 E0 3F E0 FF 8E 01 FC 07 :26
9608 FC 0F F0 7F E3 C0 FE 03 :BC
9610 FB 00 7E 0F F1 F8 07 80 :9E
9618 3F 30 13 E1 F7 3F C0 78 :7F

```

```

9620 41 F9 81 CF 8F 1E FF 03 :EF
9628 C1 0F CC 0E 7C 78 E3 F8 :37
9630 1E 08 7F 60 67 C7 8F FF :87
9638 C0 E0 C3 B7 03 8F 18 7D :0F
9640 FE 07 02 0F D8 1C F8 C3 :9B
9648 EF B8 2C 10 7E C0 F3 E3 :D5
9650 CF 3F C0 E2 C1 BB 03 9F :B4
9658 1E 7C F7 05 8A 0E D8 0E :02
9660 7C 79 E7 DC 1E 58 37 60 :BB
9668 71 E1 C7 9E 70 79 60 DD :DB
9670 81 C7 87 3E F9 C1 E5 83 :35
9678 6E 07 3E 1C F9 C7 07 96 :3A
9680 0D B8 0F F0 1F E1 F8 1C :EE
9688 B0 5D C0 1F 00 7F 87 C0 :D0
9690 C3 82 EB 00 FC 19 FE 7E :E7
9698 06 0C 17 48 07 E0 8F E1 :F6
96A0 F0 30 70 3E 40 3E 00 7F :01
96A8 0F 80 C3 81 F2 C0 FC 70 :2F
96B0 FC 7E 03 0F 07 CB 01 F1 :96
96B8 C3 F1 F8 0C 3C 1F 0E 07 :76
96C0 C7 07 C3 E0 32 70 3E BC :63
96C8 0F 1E 1F 8F C0 69 E0 7B :BD
96D0 F8 3E 38 3F 1F 00 1B C0 :0D
96D8 7F F0 3E 70 7F 3F 00 37 :80
96E0 90 FF E0 7C 1F FC 7F F0 :EB
96E8 07 C1 0F FF 00 00 7F E7 :3A
96F0 FF C0 0F A6 1F FC 01 00 :16
96F8 18 3F 1F 9F 00 07 D0 DF :59
9700 FC 00 20 1E 1C 0F F0 1F :0B
9708 F8 07 B1 03 FF 10 00 0F :70
9710 DF CF C1 00 10 00 0F 00 :35
9718 00 00 3E 00 7E 3F FF FF :A8
9720 80 00 00 00 0F FF FE 00 :43
9728 0F FF FC 00 00 0F FF :C7
9730 F0 00 FF FE 00 00 0F FF :C2
9738 FC 00 1F FF E0 00 00 7F :48
9740 FF F0 02 FF FF 00 00 07 :CD
9748 FF F1 00 3F FF C0 00 06 :D3
9750 7F F7 00 0F FF F0 00 00 :5B
9758 DF FC 00 1F FF F0 00 00 :DB
9760 FF F8 00 7F FF 70 00 00 :DC
9768 7F F0 00 FF FF 00 00 02 :6E
9770 FF E0 07 FF 44 FE 00 07 :35
9778 FF 00 3F E8 1F FC 00 1F :6F
9780 F0 03 FF 01 FF F0 00 FF :F8
9788 00 7F E0 3F FF 00 0F E0 :AB
9790 03 FC 07 FF F8 00 7F 00 :A3
9798 6F E0 3F F7 E0 07 F8 07 :9A
97A0 FE 03 FF 3F 00 7F 80 7F :F4
97A8 E0 3F F0 F0 07 FC 07 FE :46
97B0 03 FF 67 00 FF C0 7F 20 :0E
97B8 3F FE E0 0F FC 07 F0 07 :75
97C0 FF FC 00 FB 80 7E 00 FF :4A
97C8 FF C0 1F B4 07 E0 0F FF :E6
97D0 FC 01 F6 00 7E 00 FF FF :D6
97D8 C0 1F 40 07 E0 0F FF FC :7F
97E0 01 F8 00 7F 00 FF FF E0 :CD
97E8 1F C0 07 F0 0F DF FF 00 :42
97F0 7F 00 1F 80 7F 0F FC 01 :30
97F8 FC 00 FE 00 FC 0F FC 01 :91
9800 F8 01 FE 01 F8 3F FC 00 :C3
9808 FC 00 FF E0 7F FF FF 00 :F8
9810 1F 80 1F F0 1F C0 FF F0 :24
9818 01 F8 03 FF E0 FF 9F F8 :21
9820 F0 03 F0 01 FF 00 F8 1F :B2
9828 E1 FC 00 6F 20 3F E0 1F :6A
9830 80 FF FF E0 03 3D 85 FF :EA
9838 C0 7F 3F FC FF F8 00 CE :0F
9840 FF 6F E0 00 1F C0 FE 0F :12
9848 E0 01 7F CD FF 80 C0 3F :8B
9850 F0 7F 3C 1F 80 1F CE 7F :9E
9858 FE 03 00 7F FF F8 00 00 :67
9860 00 00 1F FF 7F FC 00 67 :F8
9868 FF FC 01 80 00 07 FF DC :5E
9870 FF C0 00 3F FC E0 00 00 :E2
9878 00 7F 1F E0 78 00 00 7F :85
9880 07 C1 F8 1F 01 F8 00 7F :6F
9888 FE 00 FF FF 80 6E 00 00 :0A
9890 0F FC 00 1F F8 1F FE 03 :6A
9898 00 00 3F E0 00 7F C0 FF :8D
98A0 FE 00 00 03 FE 00 1F FC :52

```



```

98A8 0F FC 00 00 00 7F E0 0F :B9
98B0 FF 03 FE 98 00 00 07 FC :63
98B8 01 FF E0 7F 93 00 00 00 :42
98C0 FF 00 7F F8 0F F1 F0 00 :46
98C8 00 1F E0 0F FE 03 FC 3F :AA
98D0 00 00 07 FC 01 FF B0 FF :6A
98D8 87 F8 00 00 FF 00 7F F0 :5D
98E0 1F E0 FF 80 00 3F C0 1F :14
98E8 FC 07 F8 3F F8 00 0F F8 :B9
98F0 07 FE 01 FE 0F FE 00 03 :9C
98F8 FC 01 FF 80 FF 03 FF 80 :8D
9900 01 FE 00 FF C0 7F 81 FF :56
9908 C0 00 FF 00 7F C0 3F C0 :9E
9910 FF E0 00 FF 00 7F E0 3F :25
9918 C0 FF E0 00 FE 00 FF C0 :0D
9920 7F 81 FF C0 03 FC 01 FF :77
9928 80 7F 01 FF 80 07 F8 03 :42
9930 FF 01 FE 07 FE 00 3F C0 :CB
9938 1F F8 07 F0 3F F0 01 FE :0D
9940 01 FF C0 3F 81 FF C0 0F :27
9948 E0 0F FF 01 FC 07 FE 00 :D1
9950 3F 80 7F FC 0F F0 1F FC :3D
9958 00 FE 01 FF F0 0F F0 0F :ED
9960 FE 00 7F 00 7F F8 07 F0 :E4
9968 01 FF 00 01 FE 01 FF C0 :C0
9970 1F C0 07 FC 0F F0 01 FE :E9
9978 01 FF C0 1F C0 01 FE 01 :80
9980 FF C0 1F C0 03 FF 00 F8 :B1
9988 1F 07 C0 7C 0F C0 F8 0F :59
9990 07 C0 7E 07 C0 F8 3E 03 :6E
9998 F0 3E 01 C0 70 07 C0 00 :57
99A0 7C 00 3E 00 3F 00 1F 80 :D1
99A8 0F C0 1F C0 23 B8 00 00 :8A
99B0 00 00 28 22 00 00 00 00 :93
99B8 00 00 7F FF E0 00 3F FC :EA
99C0 00 00 1F FF B8 00 7F FF :AD
99C8 00 07 C0 00 3F FF C0 03 :29
99D0 FF F0 00 7C 00 07 FF C0 :9A
99D8 07 FF 80 1F F8 00 0F FD :1A
99E0 00 7F F0 1F FF 00 00 00 :06
99E8 FF E0 0F FF 03 FF 8E 00 :FE
99F0 00 7F F0 01 FE 45 FF 73 :AE
99F8 00 00 07 FE 00 7F 81 FF :95
9A00 E7 F0 00 01 FF C0 1F F0 :40
9A08 3F FC 3F 00 00 3F F8 07 :5A
9A10 FE 07 FF E3 F0 00 07 FE :86
9A18 00 FF C0 FC 7E 7F 00 00 :6A
9A20 FF E0 0F FF 07 03 FF E0 :50
9A28 00 0F FE 00 7F FC 3E 3F :C7
9A30 F0 00 00 FF E0 00 0F E3 :7B
9A38 E0 FF E0 00 03 FF E0 00 :73
9A40 FF C0 20 00 1F C0 00 01 :99
9A48 FF FF F0 00 1F 01 C0 00 :B0
9A50 3E 00 00 1F FF FF 80 06 :CB
9A58 00 01 E0 78 00 00 00 00 :4B
9A60 00 F0 00 00 0F C0 60 00 :19
9A68 00 00 00 00 00 00 60 0E :70
9A70 00 00 00 00 00 00 00 00 :0A
9A78 00 00 00 00 00 00 00 00 :12
9A80 00 00 00 00 00 00 00 00 :1A
9A88 00 00 00 00 00 00 00 00 :22
9A90 00 00 00 00 00 00 00 00 :2A
9A98 00 00 00 00 00 00 00 00 :32
9AA0 00 00 00 00 00 00 00 00 :3A
9AA8 00 00 00 00 00 00 00 00 :42
9AB0 00 00 00 F8 1F 05 FE 02 :66
9AB8 07 C1 D0 78 03 F0 FC 38 :89
9AC0 1C 1F 0F 83 87 C1 D0 E0 :1F
9AC8 F8 78 00 00 7F FF F8 10 :58
9AD0 00 00 03 FF F2 01 FF FF :5D
9AD8 00 00 07 FF D0 00 FF FF :C6
9AE0 00 00 1F FF 80 01 FF FE :16
9AE8 00 00 FF FC 00 3F FF F0 :AB
9AF0 00 07 FF E0 01 FF FF 00 :6F
9AF8 00 7F FE 00 1F FF F8 00 :25
9B00 03 FF E0 00 FF FF 80 00 :FB
9B08 1F FF 00 07 FF FC 00 00 :C3
9B10 7F FE 00 1F FF F0 00 00 :36
9B18 FF F8 00 7F FF C0 00 03 :EB
9B20 FF E0 01 FF FB 00 00 07 :9C
9B28 FF C0 03 FF FE 40 00 0F :D1

```

```

9B30 FF 00 03 FF DC B0 00 1F :7F
9B38 FF 00 03 FF FC 78 00 3F :87
9B40 FE 00 07 FF 79 70 00 3F :07
9B48 FC 00 07 FF 31 F8 00 3F :4D
9B50 FE 00 07 FF 31 F8 00 1F :37
9B58 FE 00 07 FF 11 FE 00 07 :0D
9B60 FF 80 01 FF D0 3F F0 00 :79
9B68 7F F8 00 3F FC 00 FF F8 :AC
9B70 00 1F FE 00 1F FF 80 3F :05
9B78 F8 00 1F FC 00 3F FE 00 :63
9B80 1F F8 00 1F FE 00 1F FC :6A
9B88 00 0F FF 00 0F FE 00 07 :45
9B90 FC 00 01 F8 00 0F 00 03 :32
9B98 FF FC 00 20 00 FF 80 04 :D1
9BA0 7E 00 07 FE 00 07 FE 00 :C3
9BA8 02 00 00 0F 80 01 FF 00 :D4
9BB0 01 FF FF FF FF F8 00 03 :43
9BB8 FF FF F8 3F E7 FE 00 01 :6E
9BC0 BF FF F0 7F FF FF C0 00 :46
9BC8 0F FF FF 81 FF FF F8 00 :E7
9BD0 03 FF CF 7D B4 D3 FE 00 :3E
9BD8 07 F7 03 7F 04 FF FE 00 :F4
9BE0 03 FC 81 FF 01 FF 7F 80 :F9
9BE8 01 FC 01 FF 81 FF 1F C0 :DF
9BF0 02 FC 01 FF 03 FF 0F E0 :7A
9BF8 0F F0 03 F9 07 FE 1F E0 :92
9C00 1F C0 07 F2 1F FC 7F 80 :8E
9C08 FF 00 1F 80 7F F0 FF 03 :B3
9C10 F8 04 FE 21 F8 C7 F8 1F :A0
9C18 C0 23 F1 0F 9E 7F 81 FC :31
9C20 00 3F 00 FD E3 FC 0F C0 :A6
9C28 03 F0 0F DE 3F C0 FE 00 :A1
9C30 3F 00 FF C3 FC 0F E0 03 :BB
9C38 F1 0F FC 3F 80 7F 00 7F :8D
9C40 60 7F C3 F8 03 F0 07 EE :5E
9C48 00 FC 6F 80 1F 00 7F E0 :4D
9C50 0F C4 F8 01 F8 81 FE 00 :2F
9C58 FE CF 00 0F 18 01 F8 07 :E8
9C60 E3 FC 00 38 F8 07 FF FF :10
9C68 0F E0 00 87 E7 FF 9F F8 :F7
9C70 7F 80 06 1F FC FC 7F E3 :8A
9C78 FC 00 18 7F E0 63 FF 1F :08
9C80 F8 00 30 FF C0 E7 7F FF :68
9C88 F8 00 30 FF E3 F3 1F FF :3F
9C90 FC 00 1C 7E 21 F8 87 8F :F4
9C98 FE 00 0F 80 1F 78 71 C3 :8C
9CA0 FF 00 0F F0 07 F0 1F FC :C8
9CA8 3F E1 80 27 E1 1F 80 3F :CA
9CB0 F0 FF 87 C0 3B E0 0F C0 :6C
9CB8 3F F0 7F 83 F8 07 F0 23 :97
9CC0 F0 0F FC 1F F0 FF 80 7F :64
9CC8 C1 9F 80 7F F0 FF 83 DF :14
9CD0 80 7F 81 9F 80 3F 70 FF :B9
9CD8 83 FF 18 0E 78 33 F0 07 :BE
9CE0 FC 1F F0 7F E3 F0 3D E0 :F6
9CE8 4F C0 3E 98 FC 03 F0 0F :67
9CF0 FC 0F 78 1F F0 3F C1 FF :1D
9CF8 07 FC 1F F8 E0 79 C0 FF :C6
9D00 80 FF 01 FE 07 F8 03 F9 :16
9D08 E0 71 C0 FF 80 FF 00 FE :32
9D10 03 FE 03 FC F0 3C F0 3F :08
9D18 E0 7F C0 7F 83 FF 01 FC :D2
9D20 07 F0 3B E0 7F C0 FF 81 :8E
9D28 FE 03 FE 03 F8 0F 30 00 :FE
9D30 00 00 78 30 39 E0 77 E0 :E5
9D38 7F F0 3E F8 3F E0 3F E0 :B8
9D40 3F E0 7F E0 7F 00 7F C1 :1A
9D48 E1 01 C0 01 33 00 48 76 :79
9D50 22 67 8D 98 9D 47 D6 6A :BF
9D58 66 63 89 06 2B F9 11 3F :F1
9D60 B7 74 09 D5 FA 88 91 5D :76
9D68 90 A2 04 E2 E8 40 00 7F :C4
9D70 FF EE E7 70 80 13 EF F9 :CC
9D78 91 FF F0 00 07 FF F0 00 :8B
9D80 FF F8 00 19 FF C0 01 7F :6C
9D88 FC 00 1D FF 80 01 FF F8 :85
9D90 00 1D FF 00 23 FF F0 02 :5D
9D98 3D F2 00 7F FF E0 03 3D :02
9DA0 E2 04 7F FF C0 06 7F E0 :C6
9DA8 0C FF FF C0 06 7F C0 00 :54
9DB0 FF FF 80 0C FF 80 05 FF :5A

```



```

9DB8 FF 80 0C FF 80 01 FF FF :5E
9DC0 80 0C FF C0 01 FF FF 80 :27
9DC8 06 7F C0 00 FF FF C0 06 :6E
9DD0 7F E0 04 7F 77 E0 83 7F :A8
9DD8 F0 02 3F 7B F0 01 3F F8 :49
9DE0 01 1F B9 FC 20 9F FC 00 :0D
9DE8 87 CE 7E 10 6F FE 08 11 :EE
9DF0 F7 9F 80 09 FD 40 01 FD :E7
9DF8 E7 F0 01 3F 88 00 7F 88 :6B
9E00 3F 00 13 F8 82 07 F9 C3 :2D
9E08 FC 00 DF C6 10 3F EF 07 :8C
9E10 F8 81 37 8C 00 7F D3 0E :4A
9E18 F8 41 9F 8C 00 7F E3 07 :83
9E20 7F 00 27 FD 00 0F FF 20 :8F
9E28 FF F8 00 DF E2 00 3F F8 :B5
9E30 41 FF FC 00 7F F1 00 1F :99
9E38 7E 10 FB E7 E0 00 FF E2 :07
9E40 03 7F F8 01 FF C6 1F 00 :3D
9E48 1F FC C0 04 DC 06 7E 70 :E0
9E50 13 FC 00 3F F8 00 FF F4 :27
9E58 00 7F E0 07 FF 80 07 FF :E1
9E60 00 1F FE 00 8F E7 07 3F :D7
9E68 38 F0 01 FF C0 07 FF 00 :F4
9E70 3E FC E0 C3 E7 07 F8 00 :D1
9E78 7F F0 01 FF C0 07 FF F8 01 :4D
9E80 7F F8 00 7F 00 00 7F F0 :83
9E88 07 FF 03 FF 81 FE 00 3F :EC
9E90 F8 06 FF 90 07 FC 00 0F :CD
9E98 F0 00 FF C0 07 FF 00 0F :FA
9EA0 E0 01 FF 00 01 FF 80 07 :A5
9EA8 F8 11 FF 8F FE 00 0F F8 :E2
9EB0 07 FE 03 FF 8E 00 1F F0 :F2
9EB8 07 FC 07 FF 00 00 7B 80 :5A
9EC0 1F F0 1F FE E0 00 FF 80 :E9
9EC8 3F E0 1F FF C0 00 FE 00 :61
9ED0 7F E0 3F FD E0 08 FF 00 :F0
9ED8 5F E0 3F FD F0 08 FF 00 :E8
9EE0 4F F0 1F FF F0 00 FF 00 :CA
9EE8 1F F0 1F FF F0 01 FF 00 :A3
9EF0 1F F0 0F FD F0 00 FF 00 :98
9EF8 0F F0 0F FD F8 00 F7 00 :90
9F00 0F F0 0F FF F0 01 FE 00 :9B
9F08 1F F0 0F FB F8 01 FE 00 :B7
9F10 1F F0 1F FB D0 03 DC 00 :87
9F18 3F C0 3F F7 C0 0F F8 00 :B3
9F20 FF B0 7F FF 00 1F F0 01 :CC
9F28 FE 00 FF FE 00 7B C0 07 :04
9F30 FC 03 FE FC 00 F7 80 0F :4E
9F38 F8 07 FF FB 01 EF 00 1F :DC
9F40 F0 0F FF F0 03 DF 00 1F :CE
9F48 E0 0F FF 38 01 DF 00 1F :0C
9F50 F0 1F FB 9E 00 EF 40 07 :CD
9F58 B8 07 FC CF 80 3D E8 01 :27
9F60 F7 00 FF 39 FC 01 CE 40 :39
9F68 07 F8 07 F9 87 F8 03 1D :A5
9F70 80 1E E0 0F F3 1D FE 00 :AA
9F78 CF 60 07 F8 03 FD 80 FF :C4
9F80 F0 06 3B 00 3F E2 0B FE :7A
9F88 01 FF F8 43 19 80 1F F1 :0B
9F90 01 FF 00 FF CC 80 31 D8 :83
9F98 01 FF 10 9F F8 80 FF 80 :DD
9FA0 78 06 39 80 1F E6 11 F6 :82
9FA8 00 FF 00 0F FF 08 C7 30 :53
9FB0 23 DE E1 1F F0 03 FE 00 :41
9FB8 FF 80 07 F8 00 FF F6 00 :CA
9FC0 FF 80 0F 13 E0 8C F7 00 :63
9FC8 7F C8 07 FE 00 FF C0 07 :79
9FD0 FC 00 3F E0 01 FE 00 0F :98
9FD8 F0 01 FC 00 7F 80 07 F8 :62
9FE0 1F FF F3 39 DF FF 80 01 :28
9FE8 9C 77 FC 41 BF FF 00 00 :95
9FF0 6F FF E2 21 FF FC 00 01 :FC
9FF8 BF FF 10 07 FF C0 00 1B :46
A000 FF F0 00 FF FC 00 01 BF :4A
A008 EF 00 0F FF C8 00 13 FF :7F
A010 E0 01 FF F8 00 03 7F FC :06
A018 00 3F FF 00 00 FF FF 00 :F4
A020 0F FF E0 00 6F FF 80 03 :9F
A028 FF F0 00 37 FF E0 01 FF :CD
A030 F8 00 0B FF F0 00 FF FC :BD

```

```

A038 00 07 FF F8 00 3F FF 00 :14
A040 03 7F FC 00 0F FF 80 00 :EC
A048 FF FF 00 0F FF C0 00 6F :23
A050 FF C0 01 FF F0 00 0D FF :AB
A058 F0 00 FF FE 00 01 7F FC :61
A060 00 0F FF C0 00 3F FF 80 :8C
A068 03 FF FC 00 03 FF D8 00 :E0
A070 3F FF E0 00 1F FE 60 01 :AC
A078 FF FF 00 01 37 DD 80 07 :B2
A080 FF FF 00 01 37 DD 80 03 :B6
A088 FF FF 80 00 4D F7 70 00 :5A
A090 FF FF F0 00 04 CF 73 00 :64
A098 0F FF F3 00 08 93 3E CE :E0
A0A0 00 1F FF E4 6C 44 40 8F :C1
A0A8 77 00 07 FF F3 11 E2 20 :CB
A0B0 4C F7 70 00 47 FF 99 8D :6F
A0B8 E4 44 08 F7 74 00 07 FF :F9
A0C0 99 80 7C 44 88 9F E6 40 :86
A0C8 02 7F FB 90 07 FE 44 44 :01
A0D0 DF 73 20 03 FF B9 88 67 :8C
A0D8 7F 9C 22 22 6F B9 80 23 :A2
A0E0 FD DC C4 7B BC C4 00 00 :18
A0E8 00 3F FF F0 00 7F FC C4 :F5
A0F0 41 99 97 7D C8 01 3F EE :74
A0F8 22 10 00 24 10 00 01 48 :47
A100 00 12 99 00 00 4A 10 B0 :56
A108 85 00 34 A8 09 52 08 34 :A1
A110 11 14 30 00 08 2C 96 94 :64
A118 91 6D 35 96 91 25 8A 00 :C2
A120 48 02 D2 4A 34 02 91 00 :EE
A128 13 64 81 53 00 42 28 05 :83
A130 16 81 40 82 95 00 24 A0 :83
A138 21 55 25 53 48 22 8A 00 :BB
A140 28 8A A2 B4 94 16 A1 00 :34
A148 5A 93 00 04 D0 8A 88 4A :06
A150 4A 4A 91 00 48 0A 80 18 :00
A158 C4 8A 54 90 0D 2A 90 53 :45
A160 54 80 24 0A 5A 0C 24 A2 :2F
A168 00 04 80 11 EC CB A4 D3 :CC
A170 55 B8 00 01 FF FF D0 00 :ED
A178 00 00 BF FF 90 0F FF E0 :55
A180 00 0F FF F8 00 FF FC 00 :22
A188 00 FF FF 00 27 FE 00 00 :4C
A190 7F FF 00 07 FE 00 00 7F :33
A198 FF 80 07 FF 00 00 3F FF :FC
A1A0 80 03 FF 00 00 3F FF 80 :81
A1A8 03 FF 80 00 1F FF C0 03 :AC
A1B0 FF C0 00 0F FF E0 01 FF :FE
A1B8 E0 00 07 FF F0 00 FF F8 :26
A1C0 00 01 FF FC 00 3F FF 00 :98
A1C8 00 3F FF 00 07 FF E0 00 :8D
A1D0 07 FF F0 00 FF FF 00 00 :65
A1D8 7F FF 80 0F FF F8 00 00 :7D
A1E0 FF F4 00 7F FF E0 00 03 :D5
A1E8 FF E0 00 FF FF E0 00 03 :49
A1F0 FF E0 00 FF FF F0 00 01 :5F
A1F8 FF F4 00 7F FF F8 00 00 :02
A200 3F DC 80 0F FF FE 00 00 :49
A208 07 FD C8 00 FF FF E0 00 :54
A210 00 0F FF 60 03 FF FF 00 :21
A218 00 00 4F FF F0 00 7F FD :74
A220 80 FC 00 00 DF FF 00 03 :1F
A228 FF FC 00 7C 00 00 DF FF :1F
A230 40 03 FF FC 00 3F C0 00 :0F
A238 0D FF F0 00 1F FF C0 01 :B5
A240 3F 80 00 1F FF 60 00 3F :5E
A248 FF C0 03 FF F0 00 01 FF :9B
A250 E4 00 07 FF 98 06 7F FD :F6
A258 C0 00 09 FF E6 00 67 FF :0E
A260 98 07 FF D8 07 80 00 4F :4E
A268 FF 30 00 3F FC 00 0F FF :82
A270 C0 00 60 00 09 FF E6 00 :20
A278 07 FF C0 03 FF C0 00 00 :A2
A280 01 7F FC 80 04 FF F8 00 :19
A288 0B FF 20 00 07 FC 00 03 :5A
A290 FF E0 0F FF FF 80 00 00 :9E
A298 0F C0 00 00 7F FF FF 00 :86
A2A0 00 00 00 00 00 00 07 FF :48
A2A8 FF FF 00 00 00 00 00 00 :48
A2B0 01 FF FF FF E0 00 00 00 :30
A2B8 00 00 00 7F FF FF F0 00 :C7

```



```

A2C0 00 00 00 00 00 3F FF FF :9F
A2C8 FE 00 00 00 00 00 00 1F :87
A2D0 FF FF FF 80 00 00 00 00 :EF
A2D8 00 7F FF FF E0 00 00 00 :D7
A2E0 00 00 07 FF F7 EC 2F FE :98
A2E8 C0 00 07 FF DC 01 9F FF :CB
A2F0 C0 00 00 FF F9 80 3F FF :08
A2F8 F0 00 00 FF E8 00 1F FF :8F
A300 F0 00 04 FF E0 00 3F FF :B4
A308 F0 00 0C FF C0 00 7F FF :E4
A310 E0 00 0C FF C0 00 7F FF :DC
A318 E0 00 18 FF 80 00 FF FF :30
A320 E0 00 31 FF 00 01 FF FF :D2
A328 80 00 4F FC 00 07 FF FF :9B
A330 00 02 3F E0 00 1F FF F8 :0A
A338 00 11 FF 00 00 FF FF 80 :69
A340 01 0F F0 00 0F FF F8 00 :E9
A348 11 FF 00 01 FF FF 00 02 :FC
A350 1F E0 00 3F FF F0 00 63 :83
A358 FC 00 07 FF FE 00 0C 7F :86
A360 80 00 FF FF C0 00 8F F8 :C8
A368 00 0F FF FC 00 10 FF 00 :24
A370 01 FF FF 80 02 1F E0 00 :93
A378 3F FF F0 00 03 FC 00 07 :4F
A380 FF FE 00 00 7F 80 00 FF :1E
A388 FF C0 00 0F F9 00 0F FF :00
A390 FC 00 00 FF 20 01 FF FF :4D
A398 C0 00 0F 80 00 1F FF FE :D6
A3A0 00 00 7F 80 00 7F FF D0 :90
A3A8 00 01 FE 40 11 FF FF F0 :89
A3B0 00 03 FE C0 03 FF FE E4 :F8
A3B8 00 00 FF 30 00 FF FF B9 :41
A3C0 80 00 0D F7 10 03 FF FB :F4
A3C8 19 00 00 1F EE 60 07 FF :F7
A3D0 E6 03 E2 00 04 FF 88 00 :F9
A3D8 FF F9 88 CF 00 00 7F FC :45
A3E0 C0 01 FF FC 02 3F 80 00 :00
A3E8 3F FE C0 01 FF FE 20 1F :C5
A3F0 FC 00 00 FF 62 00 1F FF :0E
A3F8 B8 08 FF FE 00 00 3F EC :83
A400 00 0F FF E2 01 FF FE 01 :93
A408 00 02 0D F3 20 06 FF F8 :CB
A410 00 FF FF 80 0F 80 04 1F :E4
A418 FE 60 04 FF F8 00 CF FF :E3
A420 90 07 C0 02 27 FF 90 00 :D3
A428 3F FC 80 03 FF E4 00 1D :8A
A430 FE 00 00 0F FF F0 01 FF :D0
A438 FF 80 24 00 07 FF F9 00 :7E
A440 03 FF E0 00 0F FF 80 00 :54
A448 3F FC FF FF FF 00 02 4E :74
A450 DF FB 33 7E 40 00 9F FF :5D
A458 E6 66 FC 00 00 1F FF FC :5E
A460 CC F8 00 00 3F FF F0 9D :93
A468 F8 00 00 3F FF F0 1B F8 :45
A470 00 00 7F FF F0 19 F8 00 :93
A478 00 7F FF 98 89 FC 00 00 :B7
A480 37 FF D8 8C FC 00 00 3B :F5
A488 FF C0 0C FE 00 00 19 FF :15
A490 E4 46 7F 60 00 0C FF 72 :8A
A498 23 3F 91 00 06 7F B9 11 :7E
A4A0 9F C8 80 03 3F FC 88 CF :C0
A4A8 E4 40 01 1F EE 44 67 E4 :0D
A4B0 40 01 9F FE 66 27 E6 44 :E9
A4B8 08 9F FE 62 27 F2 20 06 :9C
A4C0 8F FF 22 33 F9 10 00 47 :97
A4C8 FF 91 09 FE 80 00 10 FF :92
A4D0 EC 42 7F D0 00 06 3F F9 :2F
A4D8 00 9F F8 00 00 47 FF 32 :1B
A4E0 01 FF 20 00 0C FF F2 20 :C1
A4E8 3F F8 00 00 47 FF B1 01 :BB
A4F0 FF D0 00 02 7F FD 80 0F :70
A4F8 FF 80 00 0B FF F6 00 3F :5A
A500 FF 00 00 1F FF EC 00 7F :2D
A508 FE 00 00 1F FF EC 00 3F :F4
A510 FF 00 00 07 FF FA 00 0F :C3
A518 FF E0 00 01 FF FE 40 03 :DD
A520 FF FC 00 00 3F FF E0 00 :DE
A528 7F FF C0 00 01 FF FF 00 :0A
A530 01 FF FF 80 00 03 FF FE :54
A538 00 03 FF FF 80 00 03 FF :60
A540 FF 00 00 3F FF C0 00 00 :E2

```

```

A548 7F FF F0 00 0F FF FC 00 :65
A550 00 01 FF FF C0 00 1F FF :D2
A558 FC 00 00 00 FF FF F0 00 :E7
A560 08 FF FC 00 00 00 07 FF :11
A568 FF 80 00 4F FF F6 00 00 :D0
A570 00 01 FF FF C0 00 07 FF :DA
A578 FF C0 00 00 00 03 FF FF :DD
A580 00 00 1B FF FD 80 00 C0 :7C
A588 00 00 FF FF E0 00 05 FF :0F
A590 FF C0 00 37 00 00 4D FF :77
A598 FE 00 00 FF FF FE 00 13 :4A
A5A0 B8 00 00 37 FF F0 00 03 :26
A5A8 FF FF 80 08 CE 60 00 00 :01
A5B0 DF FF FC 00 03 FE EC C2 :DE
A5B8 23 33 10 00 00 4D FF EE :FD
A5C0 00 09 FF F7 20 01 9C 04 :E5
A5C8 02 00 08 93 7F F8 00 23 :A4
A5D0 FF FF FF 00 07 FC 00 FF :74
A5D8 C0 07 FC 00 7F F8 01 88 :40
A5E0 00 00 00 0C 5F FF FB FF :E9
A5E8 00 C7 64 03 BE 63 DE E2 :9C
A5F0 00 E7 A0 03 FC 03 FF C0 :DD
A5F8 0E F8 00 7F C0 7F FE 00 :5F
A600 67 C0 1F FC 03 FE 60 01 :4A
A608 FF 00 3F F8 0F FC 00 01 :F0
A610 9E 00 7F F0 1F F9 80 03 :5E
A618 BC 00 FF E0 3F F3 80 03 :0E
A620 3C 01 FF E0 FF F7 80 03 :5B
A628 3C 01 FE E0 FF F3 88 03 :96
A630 9C 00 DF 60 7F F9 9C 00 :C5
A638 EE 00 6F B8 2F FC FE 00 :1C
A640 7B 80 1B FC 07 FF 77 00 :75
A648 1F 40 06 FF 03 FF DF C0 :F3
A650 07 E0 03 3F C0 7F FF E0 :3D
A658 03 F8 00 9F E0 3F FF F0 :A6
A660 01 FC 00 0F FB 1F FF F0 :18
A668 00 FE 00 0F F8 0F FF F0 :11
A670 00 F6 00 0F FC 07 FF F0 :0D
A678 01 EF 00 0F FC 07 FF F8 :17
A680 00 E7 00 07 FC 03 FF F8 :0A
A688 00 FF C0 07 FE 01 FF FC :EE
A690 00 77 C0 03 FE 00 FF FE :6B
A698 00 3B F8 00 FF 80 3F FF :2E
A6A0 80 0E FC 00 1F F0 FF FF :DD
A6A8 F8 00 EF 80 03 FF FF FF :B5
A6B0 FF 00 04 FC 01 FF FF F8 :CC
A6B8 FF FF 00 01 F0 FF FF FF :4A
A6C0 00 E7 87 00 00 FF FF FF :D1
A6C8 FF FC 40 0F C0 00 03 FF :7A
A6D0 FF FF F8 00 E0 00 00 00 :4C
A6D8 00 07 FF FC 00 00 3E 00 :BE
A6E0 1F FF FF E0 00 00 00 00 :83
A6E8 7F FF FF FF FF FF C0 00 :C8
A6F0 00 00 03 00 03 FF FF E0 :7A
A6F8 00 7F FF F8 00 00 07 FF :1A
A700 FF FF C0 00 00 00 00 FF :64
A708 FF 00 0F FF FF FF FF FF :B8
A710 80 00 00 00 00 00 0B FF :41
A718 FF FF FF 00 00 00 00 3F :FB
A720 FC 00 00 00 00 01 00 00 :C4
A728 00 00 00 3F FF FF F0 00 :FC
A730 00 00 00 00 00 00 00 00 :D7
A738 00 FF FF FF FF 10 00 80 :6B
A740 00 03 00 18 00 40 00 80 :C2
A748 00 1C 03 00 7E 07 C0 70 :C3
A750 03 00 00 00 3C 07 C0 02 :FF
A758 32 03 03 00 1F 81 F0 0B :D2
A760 01 F8 0F 89 DC 0E C0 F0 :32
A768 F8 87 C0 FE 03 D0 1F 0F :4D
A770 C0 3C 7C 40 F0 03 9F C0 :21
A778 3F 01 C0 7E 03 F0 3E 00 :CE
A780 FA 03 88 10 0E 00 00 00 :D8
A788 F9 FF 1F FF C0 00 3F 00 :44
A790 FE 0F E0 FE 1F 83 F0 07 :BB
A798 F0 7F 03 F0 3F 87 0F 80 :F6
A7A0 1F 83 FC 0F C0 7F C0 7C :6F
A7A8 00 FD 1F E0 FF 03 FC 03 :4C
A7B0 C0 07 D8 BF 87 F8 1F E0 :33
A7B8 7E 40 3F 03 F8 7F C1 FF :96
A7C0 07 F8 07 E0 3F 01 FC 3F :C8
A7C8 E0 3F 00 FE 07 F0 1F 81 :23

```



```

A7D0 FC 2F E0 1D F0 CF C3 E7 :08
A7D8 7E 09 FC 06 FC 21 F1 87 :9D
A7E0 FF 04 FE 03 3F 00 FD C1 :88
A7E8 FF 00 7E 00 3F F0 37 E0 :D2
A7F0 1F 84 3F 10 3F E0 0F FE :B5
A7F8 1E 00 7E E0 07 F0 0F FF :20
A800 F8 00 DB E0 01 BE 1F FC :35
A808 F1 01 00 0F E0 03 C0 00 :54
A810 F0 03 E0 01 E0 03 FC 0F :7A
A818 F8 07 F8 00 F0 00 7F 03 :29
A820 F8 00 F8 00 7F 00 1E 00 :55
A828 1F 00 3F C0 1F C0 01 C0 :8E
A830 07 00 0B F8 3F E0 22 00 :A3
A838 02 40 00 3D 87 FC 9C 00 :7E
A840 70 00 E0 03 80 0F 3C 08 :0E
A848 30 00 00 00 0E 0C 3C 00 :F6
A850 00 00 01 80 07 00 00 40 :C0
A858 00 00 00 00 00 60 00 00 :60
A860 00 00 00 00 00 00 00 00 :08
A868 00 00 00 00 00 00 00 00 :10
A870 00 00 00 60 00 00 00 00 :78
A878 00 00 00 00 00 00 00 :20

```

```

A880 00 00 00 00 02 FF 00 00 :29
A888 00 00 00 00 00 84 14 AA :72
A890 00 A8 A0 50 92 B4 AA 2D :ED
A898 2A 05 50 AB 4A AA 15 26 :99
A8A0 A9 52 09 55 54 A9 5B 6A :63
A8A8 AA 16 45 13 2A 90 AA 01 :CD
A8B0 4C 91 08 AA 55 52 94 44 :66
A8B8 A4 95 AC 95 56 AD AB 55 :DD
A8C0 12 10 28 A8 B4 D4 92 6C :E0
A8C8 8A 13 0A 22 06 B1 20 01 :11
A8D0 2A 55 B2 08 CA D8 64 55 :0C
A8D8 45 8A 2E 92 A4 91 12 C9 :1F
A8E0 12 2A A9 14 64 95 54 10 :DE
A8E8 4A EA AA 11 55 10 2A A4 :B2
A8F0 95 04 5B 22 D4 74 99 22 :B1
A8F8 45 93 26 A9 2A 92 64 49 :B0
A900 62 93 28 9B 26 D5 32 AD :3B
A908 84 94 12 45 53 24 99 20 :50
A910 D4 A8 A2 D2 95 48 42 A1 :69
A918 32 42 99 0A AA 55 20 A4 :9B
A920 22 00 98 82 10 01 FA 0A :1A
A928 B3 05 08 00 39 01 88 00 :53

```

# プリンタ・スプーラ

(64 K以上:マシン語)

ガラちゃん

## PRINTER SPOOLER

MAIN RAM 64KBのMSX、MSX 2用のプリンタ・スプーラです。

プリンタ・スプーラというのは、動作の遅いプリンタ（どんなに速いプリンタでもコンピュータから見れば遅くてどうしようもないんですヨ）につきあって、コンピュータ本体が使えなくなるのを防ぐものです。コンピュータがプリンタに文字を送るとスプーラはその文字を受け取り、バッファに入れてコンピュータにはReady信号を返します。この時点でコンピュータは他の仕事ができるようになります。そして後はゆっくりバッファに入っている文

字をプリンタに出力するのです。バッファが一杯にならない限り、長いプログラムのリストなどを出力しても数秒〜1分程度でOKが表示されてコンピュータが使えるようになります。

このプログラムはRAMが64KBあるMSXのBASIC使用時には使われていない前半32KBのRAMをバッファとして使用するものです。MSX 2ではこのエリアをRAMディスクとして使っているため、スプーラを使うときはRAMディスク関係の命令は使えません。

もしRAMディスク関係の命令を使えばスプーラとRAMディスクの内容が互いにケンカをして意味のないデータになってしまうでしょう。

## 入力について

プログラムは&HD800〜&HDAC9までです。全部マシン語ですので入力したら必ず

**BSAVE"PSPL.BIN", &HD800, &HDAC9, &HD800**

とでもしてSAVEしておきましょう。

## 使い方

①**CLEAR 200, &HD7FF**  
**BLOAD"PSPL.BIN"**

としてプログラムをロードします。

②**DEFUSR=&HD800**

③**D=USR(0)**

とすると"PRINTER SPOOLER ACTI

VE"と表示してスプーラが動作を開始します。試しにそのへんにある、BASICのプログラムをロードして、LLISTと打ってみてください。数秒〜1分程度でOKを表示してキー入力可能になるでしょう。そしてその間もプリンタは動き続けるでしょう。これがプリンタを待っている必要はなくなりました。

④もし、間違ったデータを多量にバッファに送ってしまったときは、もう一度

**D=USR(0)**

とするとバッファの内容はクリアされ"PRINTER SPOOLER ABORTED"と表示されプリンタは止まり、スプ



ーラの機能も止まります。ただし、  
プリンタ自身がバッファを持ってい  
る場合は空になるまで止まりません。  
⑤再度スプーラが必要な場合は②、③  
を繰り返してください。

## 厳重注意

プリンタの動作が止まったら、でき  
るだけスプーラを"ABORTED"にして

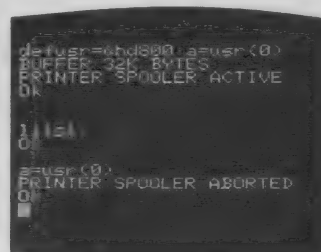
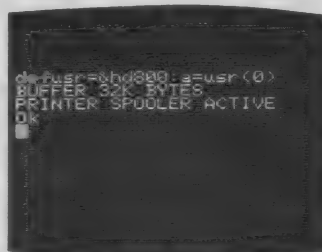
ください。そうしないと、MSX-DOS  
等のマシン語プログラムを起動する際  
に暴走の危険があります。また、この  
プログラムではタイマー割込処理を行

っていますので、同時に他のタイマー  
割込処理を行うプログラムを走らせな  
いください。

## 注意

残念ながらプリンタをお持ちでない  
方は使用できません。

また、最近スプーラという似たよう  
な名前のスポーツカーが走っています  
が、このプログラムとは一切関係あり  
ません。なお、RAM32Kマシンに、32  
KRAMカートリッジを使用した場合は  
動作しません。



```
D800 F3 3A C5 DA B7 CA 3C D8 :39
D808 21 C5 DA 11 9F FD 01 05 :53
D810 00 ED B0 21 C5 DA 3E 00 :83
D818 06 05 77 23 10 FC 21 D9 :9B
D820 DA 11 B6 FF 01 05 00 ED :8B
D828 B0 21 DE DA 11 BB FF 01 :55
D830 05 00 ED B0 21 98 DA CD :0A
D838 44 DA FB C9 21 9F FD 11 :C0
D840 C5 DA 01 05 00 ED B0 21 :7B
D848 B6 FF 11 D9 DA 01 05 00 :9F
D850 ED B0 21 BB FF 11 DE DA :69
D858 01 05 00 ED B0 3E C3 32 :06
D860 9F FD 21 97 D8 22 A0 FD :23
D868 3E C3 32 B6 FF 21 FD D8 :1E
D870 22 B7 FF 3E C3 32 BB FF :0D
D878 21 4B D9 22 BC FF 21 00 :93
D880 00 22 D4 DA 22 D6 DA 3E :38
D888 FF 32 D8 DA CD 73 D9 21 :7D
D890 AF DA CD 44 DA FB C9 F3 :93
D898 F5 C5 D5 E5 08 D9 F5 C5 :7F
D8A0 D5 E5 DD E5 FD E5 CD BD :60
D8A8 D8 CD BD D8 FD E1 DD E1 :56
D8B0 E1 D1 C1 F1 D9 08 E1 D1 :7F
D8B8 C1 F1 C3 C5 DA 3A D8 DA :90
D8C0 FE FF C8 CD 6C D9 C8 3E :75
D8C8 01 32 D8 DA 2A D4 DA E5 :42
D8D0 7C 07 07 E6 03 21 D2 DA :E8
D8D8 5F 16 00 19 7E E1 E5 CD :4F
D8E0 0C 00 CD 63 D9 E1 23 3A :0B
D8E8 CE DA A4 67 22 D4 DA ED :30
D8F0 5B D6 DA B7 ED 52 C0 3E :C7
D8F8 FF 32 D8 DA C9 FB F5 C5 :31
D900 D5 E5 F5 CD A8 00 CA 03 :CA
D908 D9 F1 F3 2A D6 DA E5 5F :BC
D910 D5 E5 7C 07 07 E6 03 21 :37
D918 D2 DA 5F 16 00 19 7E E1 :8A
D920 D1 CD 14 00 E1 23 3A CE :B7
D928 DA A4 67 22 D6 DA ED 5B :00
D930 D4 DA B7 ED 52 3E 01 32 :1E
D938 D8 DA C2 42 D9 3E 00 32 :10
D940 D8 DA E1 D1 C1 F1 A7 33 :09
D948 33 FB C9 F3 E5 D5 3A D8 :D7
D950 DA FE 00 CA 5C D9 3E FF :3D
D958 B7 C3 5D D9 AF D1 E1 33 :75
D960 33 FB C9 D3 91 AF D3 90 :A6
```

```
D968 3D D3 90 C9 DB 90 0F 0F :33
D970 3F 9F C9 3E 00 32 CA DA :04
D978 CD B3 D9 32 D2 DA FE FF :85
D980 CA AB D9 3E 40 32 CA DA :FB
D988 CD B3 D9 32 D3 DA FE FF :96
D990 CA 9F D9 21 6E DA CD 44 :25
D998 DA 3E 7F 32 CE DA C9 21 :CC
D9A0 5E DA CD 44 DA 3E 3F 32 :4B
D9A8 CE DA C9 21 7E DA CD 44 :7C
D9B0 DA F1 C9 3E 00 32 CB DA :32
D9B8 3A CB DA 21 C1 FC 5F 16 :C3
D9C0 00 19 7E 07 D2 F2 D9 3E :12
D9C8 00 32 CC DA 3A CC DA 07 :60
D9D0 07 E6 0C 47 3A CB DA 80 :48
D9D8 F6 80 32 CD DA CD 0D DA :B4
D9E0 FE FF C0 3A CC DA 3C 32 :C4
D9E8 CC DA FE 04 C2 CC D9 C3 :93
D9F0 FE D9 3A CB DA 32 CD DA :58
D9F8 CD 0D DA FE FF C0 3A CB :47
DA00 DA 3C 32 CB DA FE 04 C2 :8B
DA08 B8 D9 3E FF C9 3A CA DA :57
DA10 F6 3F 67 2E FE 22 D0 DA :7E
DA18 3A CD DA CD 0C 00 2F 32 :0D
DA20 CF DA 5F 2A D0 DA 3A CD :DD
DA28 DA CD 14 00 2A D0 DA 3A :CB
DA30 CD DA CD 0C 00 47 3A CF :DA
DA38 DA B8 CA 40 DA 3E FF C9 :8E
DA40 3A CD DA C9 7E E5 F5 E6 :02
DA48 7F CD A2 00 F1 E1 23 07 :0C
DA50 D2 44 DA 3E 0D CD A2 00 :D4
DA58 3E 0A CD A2 00 C9 42 55 :49
DA60 46 46 45 52 20 31 36 4B :2F
DA68 20 42 59 54 45 D3 42 55 :00
DA70 46 46 45 52 20 33 32 4B :3D
DA78 20 42 59 54 45 D3 50 4F :18
DA80 4F 52 20 4D 45 4D 4F 52 :9B
DA88 59 20 54 4F 20 55 53 45 :8B
DA90 20 53 50 4F 4F 4C 45 D2 :2E
DA98 50 52 49 4E 54 45 52 20 :B6
DAA0 53 50 4F 4F 4C 45 52 20 :BE
DAB0 41 42 4F 52 54 45 C4 50 :53
DAB8 52 49 4E 54 45 52 20 53 :D1
DAB8 50 4F 4F 4C 45 52 20 41 :C4
DAC0 43 54 49 56 C5 00 00 00 :95
DAC8 00 00 FF 00 FF 00 FF 00 :9F
```



# まうすまん

(16 K以上:マシン語)

伊藤 貴彦

## はじめに

へっへっへ。まうすじゃ! まうすじゃ! ということで、今回は、マウスを使ってカーソルを動かすツールです。

[MSX2]もいいけど、80字モードでは、カーソル・キーでうごかすのは、おそい! そこでできたのがこの『Mouse Cursor Manager: まうすまん』です。でもふつうの[MSX]でもうごくぞ!!!

## プログラムの入・実行

機械語モニタを使って、プログラムを入力してください。ただだか180バイトくらいです。すぐですよ。そしたら、忘れずにセーブ。

BSAVE"MOUSEMAN.BIN", &HD000, &HD0BD, &HD000  
□とやってください。

次に、マウス(トラックボールも可)をMSXにつなぎます(ポート1につな

ぐ)。そして、いよいよテストします。

BLOAD"MOUSEMAN.BIN", R□ で、すぐプログラムはおわってカーソルが『0 K』の下に出ます。そしたら、マウスを動かしてください。ほうら動くでしょ。ぬわに!!? うごかない? 暴走った? もう一回起動して『R』なしでBLOADしてモニタで見てください。

## 使い方・特長

このプログラムを使う時は、先ほどと同じようにBLOAD(Rつきで)して

ださい。

また、BASIC プログラムを作るときや走らせるときは、

CLEAR 200, &HD000

としておいてください。

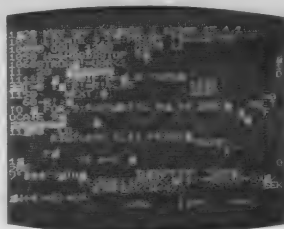
特長は、とにかくカーソル移動が速い、インサート・モードのままカーソルが動かせる、プログラム実行中・LIST出力中に動かせるなどです。ただし、最後の実行中やLISTしているときにカーソルを動かせるというのは、割り込み処理の関係で、とにかくカーソルが残

ってしまいます。しかし、ふつうに使うときは、カーソルは残りません。

このプログラムは、[ESC]+[STOP]で、実行を止めます。MSX-DOSを『CALL SYSTEM』で呼ぶときには、この[ESC]+[STOP]をしておかないといけません。そうしないと暴走ります。

一度止めたり、『R』なしでBLOADしたときに、『まうすまん』を走らせるには、『DEFUSR=&HD000: A=USR(0) □』とすれば、走ります。

とにかく便利(?)です。使ってやってくださいな。



D000	F3	01	05	00	21	9F	FD	11	:97
D008	B4	D0	ED	B0	21	9F	FD	36	:EC
D010	C3	21	31	D0	22	A0	FD	AF	:33
D018	32	BB	D0	3E	0C	CD	DB	00	:97
D020	C9	01	05	00	21	B4	D0	11	:75
D028	9F	FD	ED	B0	E1	D1	C1	F1	:95
D030	C9	F3	F5	C5	D5	E5	3A	BB	:25
D038	D0	B7	C2	B0	D0	3E	01	32	:42
D040	BB	D0	3E	07	CD	41	01	F3	:E2
D048	FE	EB	28	D5	CD	33	0A	F3	:FB
D050	3E	0C	CD	DB	00	F3	3E	0D	:50
D058	CD	DB	00	F3	32	B9	D0	3E	:BC
D060	0E	CD	DB	00	F3	32	BA	D0	:95
D068	3A	B9	D0	47	B7	28	1B	FA	:36
D070	7F	D0	3E	1C	CD	A2	00	F3	:4B
D078	05	78	B7	20	F5	18	0B	3E	:F2
D080	1D	CD	A2	00	F3	04	78	B7	:02
D088	20	F5	3A	BA	D0	47	B7	28	:57
D090	1B	FA	A1	D0	3E	1F	CD	A2	:B2
D098	00	F3	05	78	B7	20	F5	18	:BC
D0A0	0B	3E	1E	CD	A2	00	F3	04	:3D
D0A8	78	B7	20	F5	AF	32	BB	D0	:28
D0B0	E1	D1	C1	F1	FF	00	FF	00	:E2
D0B8	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:84



秋の夜長を読書にふける!!  
いや、今一番楽しい遊びは、パソコン通信だ。

9月号はパソコン通信第2弾  
特集「ネットワークにアクセス  
開始!」。ネットワークはその  
サービス内容も豊富で実に楽し  
いものだ。いろんなネットワ  
ークにアクセスして、いろんな人  
と仲良くなるのもいいものだ。

そして海外レポート第2弾、  
ブラジル編・「地球の裏とのホットライン」  
ブラジルにもMSXがあった。ブラジルの  
MSXの模様を紹介しよう。

ソフトレビューは、カシオ／妖怪屋敷、  
ザインソフト／アラモ、ポニー／ザナック、  
コナミ／グラディウス、アスキー／TZRグ  
ランプリライダーを予定。

**MSX ユーザー待望のMSX<sub>2</sub>用アダプタ  
を紹介しよう。MSXを持っていて、MSX<sub>2</sub>  
に拡張したいと思っていた人は必見だ!!**



●暑いのがキライな人、手をあげて!!  
年をとると暑いのがツラくなるんだよね。実は、コンピュータも暑いのは苦手なんだ。だからってコンピュータをクーラーの前に置かなくてもいいんだよ。なるべく風通しがいいようにしてやるのが大切なんだ。(T)

●お暑い中、Mマガをお読みくださ  
まして、誠にありがとうございます。  
どうも、夏に生まれたわりに(ちなみに  
8月12日が誕生日です——プレゼント、  
待ってます)暑さに弱く、すぐ夏バテ  
してしまう、か弱い私。外注の皆さん、  
おみやげは冷たいものをね。(J)

● K君とH嬢が海外出張で留守の間、編集部は不気味な静けさ。T氏の大声もH嬢の共鳴(共振のこと)がないせいかこもりがち。オフィスはかくありたい、なんて思っていたら無事帰還で、キムチのおみやげとともにいつもの騒騒しさが戻ってきた。(Z)

●外見だけで人を判断しては、ぜーっ  
たいにイケナイのだ。彼なら海外取材  
のハードなスケジュールもこなせると  
信じたボクがバカだった。そう、Nカ  
メラマンはあくまでもマイペースの人、  
時代の素早い流れとは無縁だったのだ。  
でも、やるときはやりますよね。(K)

●韓国、香港の取材に8日間Kクンと一緒にやってきた。取材前、会う人ごとに「Kクンに手を出すな」と忠告さ

Mマガ情報電話  
03(486)1824

本誌の記事中に発見された間違いを、いち早くお知らせするのがこの情報電話。内容は随時入れ換えていますので、疑問な点が出てきたらすぐ電話してみてください。テープが24時間体制でお応えします。間違い電話にはくれぐれも気をつけて。

れてしまった。「えっ、なんで私が男を襲うんだいっ」と怒りまくっていたが、実際、連日連夜の強行スケジュールでそこまで手が回らなくて残念// (H)

●某F社のパーソナルワープロに欠陥が見つかった。ディスクと組み合わせたときのみに出る欠陥なので、全ユーザーに向けての広告等は出さないとのこと。希望者にはICをチェンジしてくれるらしいけど、誠意が感じられませんねえ。殿様商売はいかんよ。(L)

●昨日見た幽霊は比較的大きく明瞭でおまけに鮮やかな色をしていたのでちょっとドキとした。その道で幽霊を見たのは初めてだったのでうれしくなって、幽霊の見える場所の地図に赤枠をもうひとつ書き足すことになった。どうもこのところ機会がなくて。(N)

初めて読む方、ず～っと読んでいる方、  
MSXマガジン定期購読のお知らせですよ！

MSXマガジンは定期購読ができます。本誌にとじこんである赤い払い込み通知表を使って申し込んでください。毎月、自宅にMSXマガジンが届けられます。遠くの本屋さんに行かないと買

えなかった人、ぜひ利用してくださいね。月刊アスキーとログインも同様に申し込みます。この件に関してのお問い合わせは、03(486)7114までお願いします。

9月号は 8月8日 発売  
定価480円 です。



## MSX 挑戦! 実用ソフト

ソフトプレス編集部著 A5判  
定価1,200円(送料250円)

「MSXで実用したい」とするユーザーの願いをここに実現!! MSXはオモチャだ、との不当な声に敢えて逆いました。「実用とは何ぞや?」という根本的問いから始め、本体とカセットだけの基本システムからプリンタ・ディスク対応まで、システムの拡張に即した章構成、一覧表作成、グラフ化、株式チャート、ワープロ、データベースなどのビジネス向け、ローン計算、パターンエディタ、ハードコピー(白黒・カラー)などの個人向け、バリエーションリスト、クロスリファレンスなどのプログラマ向けと、内容も多彩。

## MSX BASICゲーム集 1

A5判  
定価1,500円(送料250円)

BASICの入門者のために、楽しいBASICゲーム15本を掲載。遊びながらBASICをマスターすることができます。①ホール・パニック②モンスター・ビルディング③5-ダイス④パイオリズム⑤ムーン・ランディング⑥デス・スキー⑦大海戦⑧山火事シミュレーション⑨メイズ・アウト⑩ルーレット⑪タイリング・パズル⑫神経衰弱⑬カブ⑭スパイダーレスキュー⑮ピアノのおけいこ

## MSX BASICゲーム集 2

A5判  
定価1,500円(送料250円)

大好評BASICゲーム集の第2弾。全12本のゲームを収録しました。また、BASICを扱う上で「エラー」は付きものですが、本書ではエラー対策についても詳しく解説しました。①スーパー光線砲迎撃部隊②宇宙人が降ってくる日③すぺーす・くらんば④ちんちろ遊び⑤ストン・ボールなど、全12本。

## MSX BASICゲーム集 3

A5判  
定価1,500円(送料250円)

打ってワクワク、遊んでドキドキ、期待のBASICゲーム集第3弾。「リスト入力術」と題して、掲載されたBASICリストを入力する時の便利な方法を解説しました。①ジョギングの邪魔はしないで②GO! GO! SLOT ③蛇の道はHeavy④恐怖の立体迷路⑤わんぱくネコちゃん大奮闘など、全15本。

## MSX 快速マシン語ゲーム集

A5判  
定価1,500円(送料250円)

7本のMSX用マシン語ゲームを集めて全リストを公開。掲載したゲームは、BASICで書かれたものとは違い、ハードウェアの機能を十二分に引き出した高速ゲームばかりです。また、マシン語モニタのリストも掲載し、マシン語プログラム・リストの打ち込み方も詳しく解説しました。

## マシン語入門(基礎編)

大貫広幸著 B5判  
定価1,800円(送料250円)

MSXでマシン語を学ぶ人のために、予備知識、基礎知識からマシン語プログラムの実際までを、豊富な図表とともにわかりやすく解説。また、プログラムを作るためのツールであるモニタ・アセンブラについても説明し、その全リストを公開。さらに、付録として、MSXマシンのキャラクタ・コード表、Z80インストラクション一覧表、マシン語二モニタ対応表などを掲載しました。

## マシン語入門(応用編)

白井康之著 B5判  
定価1,800円(送料250円)

マシン語ゲーム作りに必要なハードウェアの具体的活用法や、ゲーム制作のポイント画面表示、サウンドを中心に、サンプル・プログラムと図表を多用して徹底解説。グラフィック・エディタ、サウンド・コンパイラ等のツールも掲載。また、MSXの音声合成(MSX がしゃべる!)も紹介しました。

## マシン語入門(実践編)

渡辺卓也・樋口賢治共著 B5判  
定価1,800円(送料250円)

マシン語の予備知識を得、実際にプログラミングにかかろうという人のためのハンドブック。初心者が陥りやすいプログラミングの落とし穴を、すべてフォローした基本テクニック集です。この本を読み終えたキミは、MSXのマシン語のエキスパートになることでしょう。内容:これだけは知っておこう/覚えてしまおうマシン語の定石/基本テクニックをまとめてみよう/ものにしよう実践テクニック

## ビギナーズハンドブック

新書判

定価980円(送料200円)

取り扱い説明書も、マニュアルも、入門書を読んでもよくわからない「パソコン用語のあれこれ」をイラストをまじえてやさしく解説。MSXの初歩的な操作ポイントや各種のトラブル対策から、学習のコツ、ホビーとしての楽しみ方、より効果的な活用法、パソコンに関する知恵・知識・用語までを多彩に紹介。





**MSX****BASICコンパイラ for MSX**

整数型

君のプログラム、スピードアップ

ROM  
カートリッジ  
¥15,000

MSX マークはアスキーの商標です。

**MSX BASICで、プログラムを組むと機械語に自動翻訳  
最高速はBASICの200倍の実行スピード**

- ★BASICコンパイラはMSX BASICを、そのまま使うことができます。
- ★メモリ上でソースプログラムの編集やデバッグ、及び機械語の実行ができるため、開発スピードが上がります。
- ★特種命令の追加により、機械語とのリンクが易いです。又、キャラクター設定も自由自在にできます。
- ★BASICコンパイラはCALL文で呼び出す形ですので、いちいちROMカートリッジを取りはずす必要がありません。
- ★32Kシステムで約15KのBASICプログラムがコンパイルできます。
- ★高級バインダーとじ、マニュアル50ページ。総ページ数140ページ。
- ★プログラムライブラリーが45本もついていますので初心者にも安心して使っていただけます。

プログラム ライブラリー		他33本
COSMO WARS	スロットマシン	素因数分解
Q×1	DARTS	eの計算
カーレース	3-D PLOT	TELOP
ピンボール	SORT	MARKS

全国有名マイコンショップ  
でお求めください。

- 通信販売も御利用下さい。
- 送料は全国サービスです。

★プログラマー・シナリオライター、アルバイト募集中ノ

**必要システム  
MSX本体(16K RAM以上)  
モニター/データレコーダー**

```

100 TIME=0:A=0:B=0
110 FOR I=0 TO 40
120   A=A+1
130   GOSUB 210
140   GOSUB 210
150   IF A<180 THEN 120
160 NEXT I
170 '
180 PRINT TIME
190 END
200 '
210 C=C+1
220 IF C<20 THEN 210
230 RETURN

```

▲上記プログラムで、コンパイルして実行まで1秒  
実行スピードはBASICの140倍  
(ナショナル CF-2000)

**ハート電子産業株式会社**

コスモス横浜

〒221 横浜府神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F ☎045(461)6071 代

# ASCII Network

アスキーネットワークはすでに16,000名を超す会員をかかえ、国内最大、世界第3位の規模に成長したパソコン通信サービスです。現在アスキーネットワーク内には180余りのメニューが顔を揃え、会員の方々のアクセスをお待ちして

います。トップメニューから数段階に枝分かれしたツリー構造は、生活一般からコンピュータの専門技術にいたるまで、バラエティに富んだラインアップを用意。あなたの興味のある分野が必ず見つかるはずです。

**サービス内容**

**BBS** プレティンボード  
**MAIL** 電子メール  
**GAME** ゲーム  
**CHAT** チャット  
**CONFER** コンファレンスルーム  
**FILES**  
**INTERNET**  
**SIG**  
**SYS**  
**TOOL**

**必要な機器**

パソコン  
 RS-232Cインターフェイスが使用できるパソコン  
 ならば、すべて可能。  
 音響カプラー、またはモデム内蔵電話  
 300、1200、2400bps、全二重に設定可能なもの。  
 システム構成(ホスト側)

- システム: VAX11/785 ●主メモリ: 16Mbyte
- ディスク: 2Gbyte ●アクセス用回線: 36回線
- DDX-P: 15回線 ●平均アクセス数: 2,000コール/日 ●会員数: 約16,000名('86年6月現在)

**お申し込み方法**

既刊の「パソコン通信ハンドブック」または「パソコン通信ハンドブック実践編」に付いている申し込み用紙に必要事項をご記入のうえ、下記へお送りください。ID番号とパスワードをお送りします。入会金、会費は無料です。

**パソコン通信ハンドブック**

アスキー電子出版プロジェクト編著  
 定価2,500円(送料300円)

**パソコン通信ハンドブック実践編**

アスキー電子出版部編著  
 定価2,500円(送料300円)

株式会社アスキー

**ASCII**  
ASCII CORPORATION

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル コミュニケーション本部 ☎(03)486-4509



# あなたの街のアスキー常備書店。

北海道 ●旭屋書店札幌店011(241)3007 ●丸善札幌支店011(241)7251 ●三省堂書店札幌店011(212)2507 ●リーブルなにわ011(221)3800 ●富貴堂011(214)0314 ●紀伊國屋書店札幌店011(231)2131 ●ダイヤ書房011(711)5626 ●紀伊國屋書店琴似店011(644)3345 ●森文化堂0138(23)3238 ●三省堂書店旭川店0166(22)6411 ●ブックス平和マルカツ店0166(23)6211 ●三條ブックス0166(22)7544 ●信正堂藤川店0155(24)2101 ●ザ・本屋さん0155(33)5020 ●田村書店駅前店0155(23)0132 ●福村書店0157(23)3330 ●旭屋書店苫小牧店0144(36)5185 ●青森県 成田本店0177(23)2431 ●今泉本店0172(32)2231 ●伊吉書院0178(44)1917 ●岩手県 さわや書店0196(53)4411 ●玉山東山堂0196(23)7121 ●宮城県 金港堂0222(25)6521 ●金港堂ブックセンター0222(23)0979 ●丸善仙台支店0222(22)1131 ●ブックスみやぎ0222(67)4422 ●アイエ書店駅前店0222(64)0718 ●宝文堂0222(22)4181 ●ヤマト屋書店中里店0225(93)3323 ●秋田県 三浦書店0188(33)8131 ●秋田ブックセンター0188(32)9942 ●加賀屋書店本店0188(33)3111 ●金喜0182(23)3450 ●山形県 ●八文字屋0236(22)2150 ●あすなろ書店02374(7)0099 ●福島県 ●岩瀬書店コルニエツタヤ店0245(21)2101 ●博向堂書店0245(21)1161 ●ヤマニ書房本店0246(23)3481 ●茨城県 ●川又書店駅前店0292(31)0102 ●鶴屋ブックセンター0292(25)2711 ●田所書店0294(22)5537 ●共栄堂書店0298(21)6134 ●武石書店0292(73)1212 ●マルエス神栖店02999(2)1233 ●行本書店02999(6)1855 ●丸善大学会館0298(53)2934 ●栃木県 ●岩下書店駅ビル店0286(24)2550 ●新星堂宇都宮店0286(33)2337 ●岩下書店0284(41)2175 ●進駐駅ビル店0285(25)1522 ●群馬県 煥平堂0272(23)1211 ●学陽書房0273(23)4055 ●サカキ書店0273(62)1500 ●新星堂高崎店0273(27)3961 ●天華堂書店0273(25)2311 ●ナカムラヤ0276(22)2001 ●曾根書店0276(45)1228 ●埼玉県 ●黒田書店0492(25)3138 ●須原屋コルソ店0488(24)5321 ●須原屋0488(22)5321 ●新栄堂0486(44)2345 ●東亜ブックス0429(23)0131 ●所沢バルコブックセンター0429(98)8175 ●凌雲堂0429(22)2279 ●須原屋藤店0484(44)1211 ●新星堂志木店0484(74)0182 ●千葉県 ●多田屋セントラルプラザ0472(24)1333 ●キディランド第二千葉店0472(25)2011 ●旭屋書店船橋店0474(24)7331 ●芳林堂書店津田沼店0474(78)3737 ●松田屋0438(23)4210 ●多田屋サンピア0475(52)5516 ●スカイプラザ浅野書店0471(64)2040 ●新星堂柏店0471(64)8551 ●東京都 ●書泉グランデ03(295)0011 ●三省堂書店本店03(233)3312 ●東京堂書店03(291)5181 ●明正堂秋葉原店03(251)2161 ●前田書林03(254)1061 ●旭屋書店銀座店03(573)4936 ●八重洲ブックセンター03(281)1821 ●丸善本店03(272)7211 ●近藤書店03(571)2480 ●虎ノ門書店町田店03(454)2571 ●誠志書店東日ビル店03(405)2888 ●紀伊國屋書店03(354)0131 ●三省堂書店新宿西口店03(343)4871 ●新星堂N Sビル店03(344)2055 ●未来堂書店03(200)9185 ●三省堂書店自由ヶ丘店03(718)2180 ●八雲堂書店03(718)8161 ●栄松堂書店蒲田店03(731)2241 ●ヤマト書房サンカマタ店03(735)1551 ●ヤマト書房本店03(733)7511 ●紀伊國屋書店渋谷店03(463)3241 ●旭屋書店渋谷店03(476)3971 ●三省堂書店渋谷店03(407)4545 ●大盛堂書店03(463)0511 ●紀伊國屋書店笹塚店03(485)0131 ●明星書店東京本社03(387)8451 ●書原03(313)6267 ●ブックセンター茨塚03(393)5571 ●芳林堂書店03(984)1101 ●旭屋書店池袋店03(986)0311 ●池袋西武ブックセンター03(981)0111 ●三省堂書店池袋店03(987)0511 ●近代書店03(601)5721 ●不動書店03(601)2528 ●くまざわ書店本店0426(25)1201 ●オリオン書房ウィル店0425(27)2311 ●弘栄堂書店吉祥寺店0422(22)1031 ●吉祥寺バルコブックセンター0422(21)8122 ●三省堂書店三鷹店0422(44)4904 ●啓文堂0423(66)3151 ●真光書店0424(87)2222 ●久美堂0427(22)2021 ●久美堂小田急店0427(23)7088 ●三石堂書店0423(21)0969 ●三成堂書店国分寺店0423(25)3211 ●東西書店0425(75)5061 ●田無書店0424(66)0361 ●くまざわ書店永山店0423(73)6040 ●くまざわ書店プラザ店0423(71)3221 ●神奈川 ●有隣堂東口ビル店045(453)0811 ●有隣堂トーヨー地下街045(311)6265 ●丸善ブックメイ045(453)6811 ●栄松堂書店ジョイナス店045(321)6831 ●有隣堂伊勢佐木店045(261)1231 ●文華堂戸塚店045(864)5151 ●文教堂市ヶ尾店045(971)3334 ●文学堂本店044(244)1251 ●ブックセンター文教堂044(811)5557 ●文教堂宮前平店044(855)2583 ●平坂書房0468(25)2325 ●サクラ書店駅ビル店0463(23)2751 ●サクラ書店紅谷町店0463(23)5666 ●大船鎌倉書房0467(46)2619 ●島森書店大船店0467(46)3841 ●有隣堂藤沢店0466(26)1411 ●藤沢西武ブックセンター0466(27)0111 ●八小書店0465(22)7111 ●伊勢治書店0465(22)1366 ●文教堂星ヶ丘店0427(58)6121 ●アイブック0427(42)6771 ●有隣堂厚木店0462(23)4111 ●新潟県 ●紀伊國屋書店新潟店0252(41)5281 ●北光社0252(28)2321 ●万松堂0252(29)2221 ●ブックセンター長岡0258(36)1360 ●寛光書店0258(32)1139 ●富山県 ●瀬川書店0764(24)4566 ●清明堂書店0764(24)4166 ●文苑堂書店0766(21)0333 ●文苑堂書店横田店0766(21)0431 ●石川県 北国書林片町店0762(23)0534 ●うつのみや片町店0762(21)6136 ●うつのみや広坂営業所0762(21)6136 ●玉様の本0762(46)5325 ●福井県 ●勝木書店0776(24)0428 ●山梨県 ●柳正堂セントラル0552(35)2202 ●青川月明堂0552(28)7356 ●長野県 ●長谷川書店0262(26)2122 ●平安堂長野店0262(26)4545 ●ブックスロクサン0263(35)5555 ●鶴林堂書店0263(32)5340 ●上田西武ブックセンター0268(24)7111 ●平安堂本店0265(24)4545 ●玉屋書店02658(2)4187 ●西沢書店02627(2)2174 ●大阪屋02676(7)4024 ●岐阜県 ●自由書房0582(65)4301 ●自由書房ブックセンター0582(75)0208 ●大泉書房0582(65)2345 ●東文堂書店駅前店0584(75)3536 ●静岡県 江崎書店0542(54)4481 ●静岡島屋0542(54)1301 ●吉見書店0542(52)0157 ●浜松島屋0534(53)9121 ●名店ビル谷島屋0534(54)3131 ●吉野屋0559(23)5676 ●宝珠書房書店0559(63)0350 ●東海プラザ0559(66)4129 ●戸田書店0543(65)2345 ●サンワブック0545(53)8871 ●マエダ事務所0559(87)5551 ●アサヒ堂0550(3)9730 ●愛知県 ちくそ正文館ターミナル052(732)3601 ●正文堂書店052(931)9321 ●星野書店近鉄ビル店052(581)4796 ●三省堂書店名古屋店052(562)0077 ●丸善ブックメイ052(971)1231 ●丸善名古屋店052(261)2251 ●三洋堂中店052(832)7820 ●アイブックス三洋外商店052(762)0034 ●白樺書房西店052(774)7223 ●精文館書店0532(54)2345 ●豊川堂0532(54)6688 ●シビコ正文堂0564(24)8173 ●文泉堂書店0586(71)2181 ●三洋堂刈谷店0566(24)1134 ●原田屋0565(32)1317 ●日新堂書店0566(75)2028 ●三重県 ●別所書店11ビル店0592(24)1014 ●文化センター白樺0593(51)0711 ●滋賀県 ●天辰堂ギンガ書店07492(4)2115 ●村岡光文堂0775(62)2261 ●京都府 ●大垣書店075(414)0770 ●ブックスヤサカメイト075(461)7589 ●綾々堂京本店075(223)1003 ●オーム社書店075(221)0280 ●ミュージアハウス075(631)4144 ●パピルス書房075(312)2562 ●大阪府 ●旭屋書店本店06(313)1191 ●紀伊國屋書店梅田店06(372)5821 ●オーム社06(345)0641 ●綾々堂京橋店06(353)3209 ●ナンバブックセンター06(644)5501 ●綾々堂心斎橋店06(251)0881 ●旭屋書店難波店06(644)2551 ●旭屋書店アベノ店06(631)6051 ●ユーゴー書店06(623)2341 ●精文堂06(854)3316 ●佐々木書店06(856)0856 ●西武コーベックス0726(83)1766 ●旭屋書店枚方近鉄店0720(46)3111 ●水嶋デパート店0720(51)3432 ●不二書店0720(31)4314 ●ヒバリア書店本社06(722)1121 ●兵庫県 神戸大学学館店078(881)8847 ●かもめ書房本店078(576)7878 ●海文堂書店078(331)6501 ●ジュンク堂書店(サンパル3F)078(252)0777 ●ジュンク堂書店(三宮センター街)078(392)1001 ●三和書房064(13)1112 ●小山助学館明石店0789(13)0173 ●奈良県 ●南都書林0742(24)8619 ●和歌山県 ●津田0734(28)3084 ●鳥取県 ●富士書店0857(23)7271 ●米子書店0859(22)3191 ●今井書店本店0859(32)1151 ●島根県 岡山書店0852(21)4167 ●今井書店0852(24)2230 ●岡山県 ●河原書店0862(25)4055 ●紀伊國屋書店岡山店0862(32)3411 ●エビスヤ0864(22)6022 ●広島県 ●フタバ図書えびす店082(248)3688 ●丸善広島支店082(245)1869 ●金正堂082(248)3715 ●広島積善館082(248)3151 ●紀伊國屋書店広島店082(223)3232 ●九嶺書房0823(22)9090 ●みどり書店08486(2)3053 ●啓文社福山店0849(22)3111 ●ブックシティ(啓文社)0849(25)0050 ●辰文堂ブックセンター0849(25)2200 ●山口県 中野書店0832(22)6181 ●京屋書店0836(31)2323 ●末広書店0836(31)0086 ●文栄堂0839(22)5611 ●鳳鳴館0834(31)2346 ●徳島県 森住丸善0886(23)3228 ●小山助学館0886(54)2135 ●小山助学館徳島駅前店0886(25)1380 ●香川県 ●富臨本店0878(51)3733 ●愛媛県 ●紀伊國屋書店松山店0899(32)0005 ●明屋大街道店0899(41)4242 ●明星・湊町店0899(41)4141 ●丸三書店0899(31)8501 ●アテナ竹原店0899(32)0880 ●高知県 金高堂書店0888(22)0161 ●福岡県 ●金栄堂093(531)3685 ●ナガリ書店093(521)1044 ●福岡県 ●福岡ブックセンター093(641)0131 ●旭屋書店北九州店093(631)6421 ●丸善福岡支店092(291)4831 ●金堂朝日ビル店092(431)1094 ●博多興隆書館092(281)4411 ●紀伊國屋書店福岡店092(721)7755 ●福岡金文堂092(741)2106 ●リーぶる天神092(721)5411 ●金善堂書店0944(53)2324 ●たがみ書店0942(35)2323 ●金文堂ブックプラザ0942(34)5411 ●佐賀県 ●金華堂本店0952(22)6178 ●長崎県 好文堂書店0958(23)7171 ●ステラ好文堂0958(27)4115 ●金明堂書店0956(22)4214 ●育文堂0956(24)4588 ●熊本県 ●紀伊國屋書店熊本店0963(22)5531 ●BOOKSまるぶん0963(52)5665 ●大分県 明星0975(32)4343 ●本町見星堂0975(33)0231 ●宮崎県 中田書店0985(24)5511 ●中央田中書店0985(24)3511 ●宮崎海書館0985(27)1411 ●丸善書房0982(32)3048 ●ブックス天神0982(31)1723 ●鹿児島県 春苑堂0992(22)2131 ●金海堂天文館0992(23)6295 ●吉田書店0992(26)4410 ●春苑堂高島屋店0992(25)3200 ●沖縄県 球陽堂書房0988(63)3752

●印の書店ではソフトも取扱っています。



特集

# あの秘密この秘密を大公開 続・RPG超特集パート1!!

あのおさがせのジャンケンズ&ドラゴンズから、ザナドゥ、メルヘンヴェールII、  
夢幻の心臓II、プラスティー、ウルティマV、ウィザードリィIV情報満載

パソコンサウンドパフォーマンス・デラックス大会に集まった優秀作品を発表する

PC-8801mk IISRの『HOMESTRETCH』と『展覧会の絵』、そしてFM-77AVの『新日本紀行』。FM音源を駆使した3大超大作を一挙掲載 / いずれもすんごい出来だぜっ /

ログインステッカーが今年もル・マン24時間レースに出場っ!!

ル・マン24時間レースは、パリ南西にある田園都市で開催される国際的大レースだ。全世界のスピード野郎が、その栄冠をかけて走るレースにログインステッカーも出場した!!

最新技術情報サイエンス記事 / CD-ROMの謎を解明しちゃうぞ

いま注目されているCD-ROMとは、いったいどのようなものなのか? マジメなパソコン雑誌を読んでもちんぷんかんぷんの人に読んでほしい、よくわかるCD-ROMの話題!!

パーソナルコンピュータ情報誌

LOGIN

毎月8日発売 定価480円(送料100円)

(アスキーの雑誌は、  
未来へのテーマを提示します。)

特集

# 最新ハードウェア徹底レポート

——先進のハードに見る  
コンピュータ環境の動向——

最新マシンレポートをはじめ、話題のV60、RISC、ディスプレイデバイス、AV機器までを解説。多様化するパソコンの行方をハードウェアの世界から探る。

実験 / コンピュータインターフェイス「コンピュータ コントロール コマンダーシステムの製作」

マンマシンインターフェイスは一方通行か? そんな疑問が遊び心いっぱいの実験へと発展した。今回のテーマはAV機器コマンダーのパソコンによるコントロール。

スペシャルレポート・愛味さのない言語定義—コンパイラの内側—  
コンピュータ言語はどのように定義されているのだろうか?  
今月はBNFなどの言語定義方法について解説する。

最新プログラム紹介 我いも新たに登場した「新・一太郎」  
カナ漢字変換の基本的な見直し、編集可能な縮小画面表示、  
図形の取り込みなど、日本語入力 of 今後を占うベストセラー・ワープロの変身ぶりをレポート。

好評連載・続3次元グラフィックス入門 / CD-ROMのすべて

マイクロコンピュータ総合誌

ASCII

毎月10日発売 定価500円(送料100円)



# MSX MAGAZINE HOT LINE



いよいよ、夏本番真っ盛りの8月号のホットラインです。(ただし、原稿をあげてるのは6月の梅雨の真っ盛り、雨は降るは、雷は鳴るは、ジメジメするは、の最低の頃ですし、この本の発売日だって、7月の頭だもんね。もう、どうでもいいや。季節のお話は、今回限りにしよっと。)

さて、まず、アスキーでのゲームホビーソフトの製作元である、HSP(ほんと、この部署名って、アスキーからなくなっちゃったんです。パーソナルソフトウェア本部・ホームソフトウェア開発部っていう名前になっちゃったんです。)からのお知らせです。

## マイコン北海道・ゲームソフト コンテストのお知らせ

マイコン北海道主催による「ゲームソフトコンテスト」が株式会社アスキー(ウチのことネ!)とのタイアップにより開催されます。同コンテストは、ゲームソフトのコンテストで、参加資格は、個人・法人・グループの別を問いません。(株)アスキーのホームソフトウェア開発部(さっきのHSPのことネ)により、厳正な審査が行なわれ、各部門別にグランプリと優秀賞が選ばれ、楯が進呈されます。応募作品の著作権は作者に帰属され最優秀作品は、アスキーブランドで商品化され、印税が支払われます。

マイコン北海道7・8月号のとじ込みハガキにより、詳しい応募資料を取り寄せていただきます。9月末日まで応募を受け付けします。

発表は、12月号マイコン北海道誌にて、掲載予定。表彰式は北海道(株)金市館Mパソコンランドの協力により12月開催予定。………とのこと。

### <応募内容>

- ゲームプログラムで、未発表のオリジナル作品
- ゲームセンターにあるゲームのパソコンへの移植作品
- マンガや小説を元にしたゲーム作品
- オリジナルゲームシナリオ
- ゲームキャラクタデザイン

詳しい内容については、マイコン北海道か(株)アスキー担当ウエキョウ(TEL 03-486-5140)まで、(マイコン北海道を御購読できない方ということになりますね。電話については、ともかく、まちがい電話やいたずら電話は厳禁します。後文参照)

有力ソフトウェアハウスは、何故か、北海道と九州にあるのです。ハ●ソ●ソ●かデ●ビ●ソ●トやシ●テ●ソ●トやキ●リ●ラ●なんかそうですね。ソフトウェアの営業も北海道や九州の人が多い気がします。ということは、面白いソフトウェアが応募されるのではないかと、よろこんだりして。

でも、ホットラインのページに載ったということは、全国的に公募するってことなんですよね。と、いうことは、あなたにも応募資格があるのです。そこで、この、〈応募要項〉をみると2つ、気になる事があるのです。

1つは「ゲームセンターにあるゲームのパソコンへの移植作品」もう一つは、「マンガや小説を元にしたゲーム作品」ということです。

最近のソフトウェアコンテストは、その出版社や、ゲームメーカー主催のコンテストでないと、こういう事項は禁止しているんですよ。それを、加えているという事は、大きな事なんですよね。ほら、やっぱり、こういうのでやると、プログラムセンスはあるけどゲームアイデアがなくて、損している貴女の出番なのです。もちろんオリジナルで実力で、応募したほうが、いいんですけどね。

ただ、なんのゲームでも、どんなマンガでも、いいって訳じゃないんです。特にマンガについていえば、………ここだけの話、アリオンの広告みてね!そこの企画ってところの会社が関係しているアニメや小説は比較的OKみたいよ。この会社は、ボードゲームやキャラクターモデル出してるでしょ。その関係ね!………

もし、本気で、この2ジャンルに挑戦したい方は、何が作りたいか?をさっきのTELに電話して確認取ってからにすると、作ったけど、売れないよ。ってことにはならないと思うし、うまくいけば資料なんかも手に入ったりするかも。

## ファミコン専用電話おやすみのお知らせ

テープでご案内いたしておりましたファミコン専用電話・最新ソフト情報は間違い電話がたいへん多いため当分の間お休みさせていただきます。再開時期などは、ファミコンの広告などで、おしらせします。

電話は、一桁でも掛け違うということがおこるんです。まちがったら、きちんとあやまるのも礼儀です。きをつけてね。



アスキーに対するご意見、ご希望、また弊社の販売についてお気付きの点などがございましたら、(株)アスキー営業部「HOT LINE」係宛ハガキにてお送り下さい。よろしくをお願いします。



製品についてのお問い合わせは以下の通りです。  
\* 出版物 486-1977  
\* ソフトウェア 486-8080

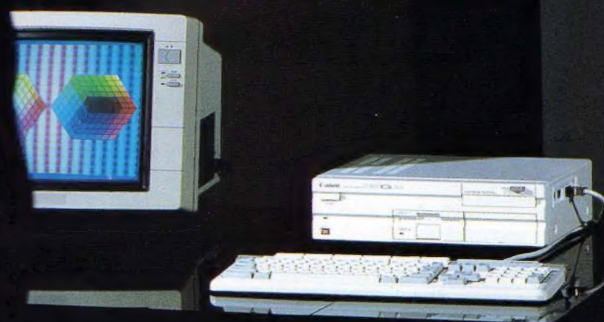


製品のお買い上げ後のご質問はユーザーサポート宛  
\* 出版物 \* ゲーム 498-0299  
\* ビジネスソフト 498-0205  
\* 言語関係 498-0206



Canon

# S U P E R P E R F O R M A N C E



## エライ違いだ。スーパーパフォーマンスMSX2

新しいパソコンの理想を実現するキヤノンV-30F MSX2仕様をフルカバーして生まれた、先進のパソコン。3.5インチマイクロフロッピーディスクドライブ(最大2ドライブ)内蔵。ROM64Kバイト、S-RAM64Kバイト、さらにV-RAM128Kバイトにより、画期的なカラーグラフィックスを実現。セパレートタイプのJISキーボードは10キー独立型でより使いやすく。機能を徹底的に追求したグッドデザイン。専用ワープロソフト(ジョブ)で文書作成も思いのまま。詳しいオリジナルマニュアルも用意。



**MSX2 PERSONAL COMPUTER V-30F**  
新発売 ¥138,000

ちょっと大人のMSX2、キヤノンから。V-25誕生カラーグラフィックスが凄い。80桁文字表示がかしい。アナログRGB対応で鮮明だ。本格日本語ワープロソフト(ジョブ)でワープロに早変わり。これはもう、自由に使いこなすツールなんだ。¥69,800



▶お求めは、このマークの事務機店・文具店・カメラ店・電気店・デパートで。

MSX MSXマークは、株式会社アスキーの商標です。



キヤノン販売株式会社

●東京/〒108東京都港区三田3-11-28 ☎(03)455-9761・9609 ●大阪/〒530大阪市北区中之島3-2-18住友中之島ビル ☎(06)444-1777  
●札幌(011)231-1313 ●仙台(022)67-3989 ●名古屋(052)565-0911 ●広島(082)244-4615 ●福岡(092)411-2394

資料請求  
MSX V-30F



# TOSHIBA

フロッピーディスクドライブ

## 3.5インチFDD搭載。 256色同時表示の美しい色と形。



使い方自由自在。

高性能マルチファンクション **MSX2**。

### ●本格的ワープロ機能。

日本語ワープロソフト・漢字ROMを内蔵。プリンタをつなげば、即、本格ワープロに。別売の熟語ROMを使えば文節変換も可能。

### ●コンピュータグラフィックス機能。

128KバイトのVRAMを搭載。512×212ドットの高解像度・256色同時表示で、形くつきり、色あざやか。

### ●コンピュータコミュニケーション機能。

オプションのRS-232Cインタフェースキットを使えば、音響カプラと電話を通じて、文書やデータをやり取りすることができます。



マニアの夢を大きく広げる **MSX2** 本格派タイプ

- ビデオRAM128Kバイト ●メインRAM64Kバイト
- 日本語ワープロソフト・漢字ROM内蔵 ●512×212ドットの高解像度 **HX-34 MSX2** ¥148,000

カンタン操作でゲーム・学習、ワープロの **MSX**。

ワープロソフト内蔵の **MSX** ベーシックタイプ



- メインRAM64Kバイト ●日本語ワープロソフト内蔵、別売の漢字ROM+プリンタでワープロに ●64Kバイトがフルに使える拡張BASIC搭載。

**HX-31 MSX**

ワープロソフト・漢字ROM内蔵の **MSX** 実力派タイプ

- メインRAM64Kバイト ●プラスプリンタで、即、ワープロに ●64Kバイトがフルに使える拡張BASIC搭載

**HX-32 MSX**

- ゲーム・学習が気軽に愉める **MSX** ポピュラータイプ
- メインRAM16Kバイト ●ふたりでゲームが愉しめる2個のジョイスティック端子付 ●8オクターブ、3重和音+1効果音 **HX-30 MSX**

東芝ホームコンピュータ

# PASOPIA IQ

**MSX**  
**MSX2**  
MSXマークはアスキーの商標です。

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 家庭情報システム営業部 ☎03(457)8111

先端技術をくらしの中に… **E&Eの東芝**

エレクトロニクス

雑誌12081-08 Printed in Japan 1986 No.33

MSX MAGAZINE

8

月刊MSXマガジン NO.33

昭和61年8月1日発行(毎月一回)日発行  
第4巻第8号(通巻33号)  
昭和59年2月6日第3号郵便物認可

発行・編集人 株式会社アスキー  
塚本慶一郎

〒107 東京都港区南青山6-1-1  
スリーエフ南青山ビル

電話 (03) 4861-7111 (大代表)  
ダイヤルイン (03) 4861-524 (情報電話)  
ダイヤルアウト (03) 4861-977 (出版営業部)

定価  
480円